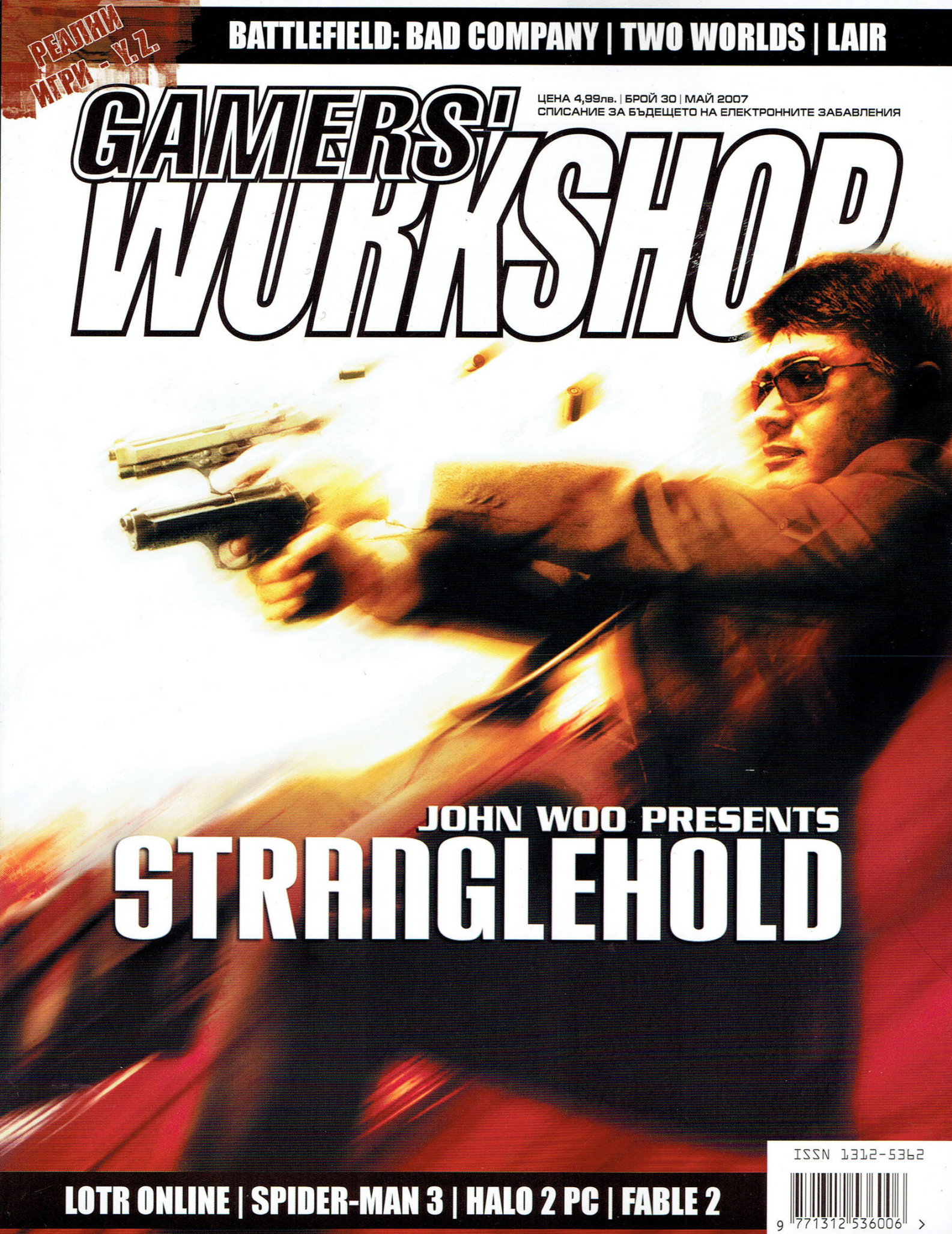
РЕАЛНИ ИГРИ - Y.Z.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY | TWO WORLDS | LAIR

GAMERS' WORKSHOP

ЦЕНА 4,99лв. | БРОЙ 30 | МАЙ 2007
СПИСАНИЕ ЗА БЪДЕЩЕТО НА ЕЛЕКТРОННИТЕ ЗАБАВЛЕНИЯ



JOHN WOO PRESENTS

STRANGLEHOLD

LOTR ONLINE | SPIDER-MAN 3 | HALO 2 PC | FABLE 2

ISSN 1312-5362
9 771312 536006 >

PC MAGAZINE BULGARIA

5 www.pcmagbg.net
май 2007

ДА ИЗВЛЕЧЕМ МАКСИМУМА ОТ VISTA

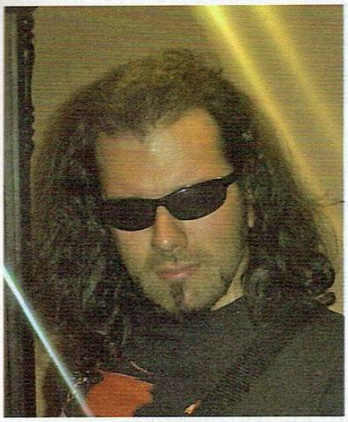
ТЕСТ 35

МОБИЛНИ КОМПЮТЪРА ОТ ВИСОКИЯ КЛАС

- По-бърза ли е Windows Vista от XP?
- Нов живот със Second Life

49 СЪВЕТА И ТРИКА ЗА WINDOWS VISTA

- Скрити функции
- По-бърза мрежа
- По-добра производителност
- Тайни на активацията
- Подобрена графика
- Родителски контрол



Здравей, скъпи приятелю.

Добре дошъл в уютната ни малка работилница. Адски се радвам, че те виждам отново. Седни. Ще искаш ли нещо за пиене? Мога да ти налея тролско вино, реколта май 2007. Малко е силно обаче, предупреждавам. И доста горчиво. Знаеш, предполагам, че тролското вино, така да се каже, никога не е минавало за проява на добър вкус. Но пък е приготвено по съвършено полирана, в продължение на цели девет години, рецепта. За него бяха набрани най-добрите гейм представители за месеца, питието бе оставено да отлежи на хардове и в мръсни подсъзнания цели тридесет дни, за да можем сега да ти го поднесем с видимо удоволствие. А понеже си ни симпатичен, смятаме да напълним осемдесет и четири страничния ти бокал до горе. Взимай, взимай – с нас можеш да се отпуснеш и да бъдеш себе си, и наистина няма нужда от излишна скромност.

Сега всички можем да се съберем край грубата дъбова маса, да оставим пламъците на огъня в камината да потанцуват за секунда-две в кървавочервената ароматна течност на думите ни и след това чашите ще се сблъскат, изстреляни една към друга от отрудени тролски ръце в сихнрон, характерен за перфектно синхронизиран, любителски екип от професионални пиячи. Или май-беше обратното.

Е, наздраве, приятелю.

Само внимавай, защото, когато отпиеш няколко страници, ще усетиш как главата ти се замайва. Тролското вино наистина може да ти изиграе лоша шега, ако не си свикнал с него. Да, знаем, че в повечето околни кръчми на мода са далеч по-сухите напитки, но ние така и не се научихме как да приготвяме нещо подобно. Пък и, честно казано, никога не сме изпитвали особено желание да изневеряваме на винарските си традиции.

Прочее, присъствал ли си досега на тролски купон? Не се притеснявай, когато се поразвихрим, нещата на моменти излизат извън рамките на културния тон, но за добро или лошо ние, тролите, сме сбирщина от колоритни пичове с кипяща кръв, които люто любят и мразят и винаги си казват това, което им е на сърцето. Или им е през оная работа. Поне винаги можеш да си сигурен, че ти споделяме това, което мислим, защото думите и емоциите ни, приятелю, са по-скъпи от всичкото злато на света. А сега ти казваме, че твоята компания ни е адски приятна. Честно. Можеш дори да се погордееш малко с този факт, защото не са много хората, които приемаме по подобен начин, с отворени обятия.

Така или иначе мисля, че е крайно време да удариш още една-две страници, защото партито вече е в разгара си.

Ето, Дишков е започнал да настройва китарата си, приседнал удобно на близката пейка. Приготви се психически – откакто разбра, че сме издание за геймърския елит, колегата свири само хардкор. Не питай. Току до него адашът Димитров делово разказва басни със спартански привкус, а в краката му се е свило мършаво, но особено интелигентно куче. Чешмеджиев, разпален, както винаги, иска да привлече вниманието ти с история за света. От твоя гледна точка ще изглеждат като два свята, но аз те предупредих да внимаваш с това вино. На Коралски пък само дракони са му в главата. Не знам какво му стана на това момче. Сигурно е от лютите чушки, с които мези.

Дръпни се леко. Ясен прави някакъв особено ефектен опит да се метне в булет тайм от масата на пода, докато щатният ни магьосник за броя – Джуров – подхвърля бели гълъбчета зад него. Докато Кацаров, това добро момче, което така се развали в лошата ни компания, остъргва щатния ни дизайнер от дъските, можеш да обърнеш внимание на параноичните теории на Макс, според който реалността е илюзия, годината е нулева, а това всъщност не е весело тролско парти в задимена пещера, а най-обикновен бял лист с напечатан текст, създаден от зла медия. Да, бе, от виното е.

Но ти не му се връзвай. Купонът тепърва ще набира скорост. Отпивай внимателно от думите ни и се забавлявай. Ние ще бъдем тук, с теб, докато ти е приятно с нас.

За добро или лошо ние, тролите, сме сбирщина от колоритни пичове с кипяща кръв, които люто любят и мразят и винаги си казват това, което им е на сърцето. Или им е през оная работа. Поне винаги можеш да си сигурен, че ти споделяме това, което мислим, защото думите и емоциите ни, приятелю, са по-скъпи от всичкото злато на света.

П.С: Прочее, понеже много те уважаваме и много ни кефиш, решихме да ти направим специален подарък – особено разюздана еротична фотосесия на Евелина "Ev4eto" Захариева – най-сексапилната българска представителка на Miss Video Game конкурса и почетен член на GW комюнитито. Можеш да я намериш на 74-76 страница. Ако по някаква странна случайност там налетиш на статия за *Евангелион*, значи си попаднал на дефектен брой и ще трябва да се примириш единствено с интервюто с гейм чаровницата на 71 страница.

-Snake

Кодът Ви за www.Games.BG

3LB5-S9U5-YLCL-29C9

Уникалният код дава едномесечен достъп до www.games.bg

Съдържание

Enter

6 Новини
9 Календар
10 igrata@games.bg
11 Око да пипне

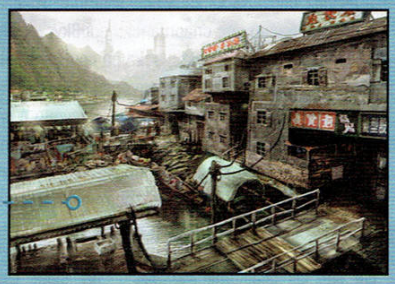
Превюта

12 Two Worlds
14 Fable 2
16 Mercenaries 2: World in Flames
18 Lair
20 Colin McRae: DiRT
21 Battlefield: Bad Company

Features

22 John Woo Presents Stranglehold
27 BWCL
28 Пътят на воина
32 Игрални филми
38 Halo 2
41 LOTR Online
44 Saints Row

Highlights

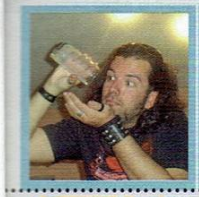


Reviews

47 WarioWare: Smooth Moves
48 Genji: Days of the Blade
50 Dawn of Magic
52 Spider-Man 3
54 Shadow Hearts: From the New World
56 Guitar Hero II
58 Aura 2
59 Destination: Treasure Island
60 The Sims 2: Celebration Stuff
61 Genesis Rising
62 SpellForce 2: Dragon Storm
63 Call of Duty: Road to Victory
64 Wario: Master of Disguise
65 Ancient Wars: Sparta

Stuff

66 Versus
68 NiN: Теория на Трентспирацията
71 Профил - Евчето
74 Anime
77 Книги
78 Кино
80 N00bzor
82 Комикс



Играя: Saints Row, Spider-Man 3, Guitar Hero, Ninja Gaiden Black
Гледам: Паяци, индианци, викинги, орхидеи, на Марк Уолбърг големия и Lost, който взе че живна
Слушам: Marilin Manson, Static-X, Dark Tranquility, Korpiklaani, Flogging Molly, Bloodhound Gang, NIN, Knorkator
Чета: Wild Fire на Демил

Ако зависеше от мен, на корицата щеше да бъде: е, то от мен си зависи. Вагенщайн, уреден си, да се епилираш за другия брой.

snake@games.bg

Играя: Baldur's Gate: Dark Alliance, Titan Quest, Breakdown, Burnout: Revenge, Ancient Wars: Sparta
Гледам: Grindhouse
Слушам: Vangelis, Nine Inch Nails - Year Zero, KMFDM
Чета: Изпити, есета - еуате повече!

Ако зависеше от мен, на корицата щеше да бъде: Spartaaaa?

aldim@games.bg

Играя: Проклетия Guitar Hero II за 360! Чат-пат Viva Pinata, щото шаренкото разсейва...
Гледам: Как стаята ми започва да се изкривява след дълго взиране в движещите се ноти по тАлАвизора...
Слушам: Парчетата от Guitar Hero II... дори когато не играя о.О
Чета: Тъмната Кула на Стивън Кинг. Добре де, и менюъла на Guitar Hero II..

Ако зависеше от мен, на корицата щеше да бъде: Ъъъ, след казаното до момента, нужно ли е да отговарям? Хубаво де, може и един Warhammer Age of Reckoning... на който да има гоблин с китара.

doomy@games.bg

Играя: LOTR: O, Dark Crusade, Starcraft, Fallout 2
Гледам: The Last King of Scotland, Sunshine, NBA Плейофите и Сериалите... разбира се
Слушам: The Frank Popp Ensamble, както и Manson, Maiden и Type O Negative по обясними причини
Чета: Сингулярно Небе, Краят на Дъгата

Ако зависеше от мен, на корицата щеше да бъде: аз по прашки. Добре, че не зависи от мен.

wolf@games.bg

Играя: Resident Evil 4 (PC), God of War , God of War 2, ICO, Warioware: Smooth Moves, Immortal Throne, Halo 2 [PC]
Гледам: точно в момента - оригиналното специално издание на Coldcut-ския Sound Mirrors
Слушам: жена си
Чета: Едно, PC Mania, Gameplay, Нас си, National Geographic - месецът на списанията!

Ако зависеше от мен, на корицата щеше да бъде: малко или много и настоящата зависи от мен

koralsky@games.bg

Играя: Нямам време за игри напоследък
Гледам: Разни конспиративни сайтове
Слушам: Year Zero
Чета: Теории за свършека на света по горепосочените конспиративни сайтове

Ако зависеше от мен, на корицата щеше да бъде: Щеше да е черна само с един бял надпис Art Is Resistance!

mrak@games.bg

Играя: Diablo 2. Пък.
Гледам: Pumpkin Scissors, ErgoProxy, Neon Genesis Evangelion, Battlestar Galactica, Epic Movie, Next и кво ли не още
Слушам: аниме опънинги
Чета: Star Wars: Изходящ Полет, Vellum, Последен патрул, Силмарилиона в оригинал

Ако зависеше от мен, на корицата щеше да бъде: войникът от Tiberium Wars, щото явно винаги се котира, колкото и пъти да се появи по реповете.

roland@games.bg

Играя: Stalker, Oblivion, Doom 3, F.E.A.R., Titan Quest, DMoMM
Гледам: The Good Shepherd (ми, не бАжи), Music Idol, тествам разни HD-DVD-та на новия си комп, да ми е честит.
Слушам: Azumi OST, Tool
Чета: Стругацки, Take Control of your Health and Escape the Sickness Industry (страшна лудница).

Ако зависеше от мен, на корицата щеше да бъде: Някакъв голям, стилен арт, супер изчистен и минималистичен. И сигурно нищо нямаше да продадем. Така че добре, че не зависи от мен.

shraik@games.bg

Играя: EVE Online, UT2004, STALKER
Гледам: да не се излъжа да ида на Човека-Паяк
Слушам: Политически скандали по радиото
Чета: Техническа документация

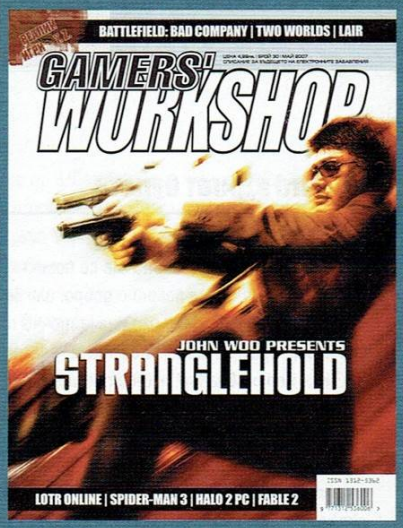
Ако зависеше от мен, на корицата щеше да бъде: Червен юмрук на бял фон. Може да се подава и пръст

ikarus@games.bg

Играя: Genji: Days of the Blade, SH: From the New World, Strider 2, WE 10, SingStar games
Гледам: Chinese Odyssey 2002, Spider-Man 3, The Fountain, Ghostbusters, I'm a Cyborg, but That's OK, Sunshine, Underworld: Evolution, Death Note
Слушам: DJ XO, Cilvaringz, Static-X, Joe Hisaishi, Knorkator
Чета: EDGE

Ако зависеше от мен, на корицата щеше да бъде: яко пискелизиран арт от някой олд скуул бийт ем ъп

jeru@games.bg



Брой 30 Май 2007

главен редактор
Александър Бакалов

отговорен редактор
Ивайло Коралски

безотговорен редактор
Илиян "Whisper" Илиев

коректор
Симеон Цанев

дизайн
Ясен Стойнев - **Jeru**
Диляна Динева - **Dee Dee**

корица
Ясен Стойнев - **Jeru**

маркетинг и реклама
Веселин Велев
Диана Иванова
Ивайло Коралски

мениджър
Юрий Митев

авторски колектив
Александър Бакалов - **Snake**
Александър Димитров - **AlDim**
Антон Дишков - **doomy**
Бойко Ангелов - **Fall-From-Grace**
Боян Боянов - **KillaH**
Георги Динчев - **Meg**
Евгени Джуров - **ShadowTrance**
Емил Вагенщайн - **Wolf**
Ивайло Коралски - **Koralsky**
Илиян Илиев - **Whisper**
Камбер Хасан - **Detonator**
Камен *Макс* Дончев - **MrAK**
Симеон Цанев - **Roland**
Симеон Чешмеджиев - **Shraik**
Чавдар Кацаров - **Ikarus**
Ясен Стойнев - **Jeru**

Комикс
Кристиян Атанасов - kiko_the_god

издател
Хоумлан ЕАД

Gamers' Workshop е списание за геймърския елит - хардкор играчите. Тези, които тласкат тази индустрия напред. Workshop е независима медия. Не обслужваме интереси. Можете да се доверите на нашите ревюта и мнения, защото на първо място сте вие - нашите читатели. Обещаваме никога да не ви изневерим, да не предадем доверието ви. Вие заслужавате именно това и нищо по-малко от това.
Сега, нека броят продължи!

редакция
София 1000, ул "Стефан Караджа" 7Б
тел.: (+359) 885906504 (+3592) 9816465
e-mail: workshop@games.bg
http://www.games.bg

рекламен офис
тел.: (+359) 889 201 017; (+359) 2 944 9898
e-mail: koralsky@games.bg

печат
Алианс Принт

Никаква част от това издание не може да бъде репродуцирана изцяло или в частност без изричното писмено разрешение на издателя. Всички права запазени.

Blizzard вдигат булото

19 май ще е дата, която ще се помни много дълго време. Дали ще се помни с добро, или лошо, това вече е друг въпрос. Така или иначе точно тогава, на специално организирано за целта колосално събитие в Южна Корея, *Blizzard* най-сетне ще разкрият подробности около засекретеното си ново заглавие. Дали ще е ММО? Дали ще е класическа стратегия в реално време? Директно продължение на **Starcraft**, тоест **Starcraft 2**? Дали пък няма **Starcraft 2** да се окаже следващото им многомилионно ММО? Или пък **Starcraft Ghost** ще бъде възкресен? Ами **Diablo 3**? Честно казано е много трудно да се прецени на този етап. Спекулациите в Интернет и възможните варианти са десетки, така че ние не се наемаме с каквато и да била прогноза. Най-голяма обаче е вероятността новата игра да е свързана именно със **Starcraft**. На тази мисъл ни навежда и избраната страна за представянето – Южна Корея, държавата с най-фанатичните привърженици на култовия RTS в света.

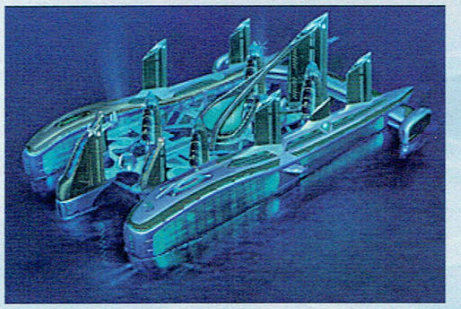
Ако трябва да се вярва на *Computer and Videogames*, то *Blizzard* ще обявят **Starcraft 2**, който обаче ще е ММО, а не стратегия в реално време. Просто играта ще е вдъхновена от вселената на "стареца". Те цитират "сигурен американски източник".

На форумите на www.teamliquid.net добри хора обаче твърдят, че играта ще е класически RTS, който се разработва изцяло в 3D и ще включва доста тонове нововъведения. Може би най-голямото от тях е добавянето на изцяло нова раса.

Най-якото предположение за пореден път дойде от кретените *Kotaku*. Според тях вече било крайно време *Blizzard* да обявят пред света **Lost Vikings The MMO**. Хехе! Във всеки случай – запомни датата 19 май.

Hydrophobia

Ето нещо наистина брутално. Компанията *Blade Interactive* реши, че е крайно време да навлезе в дълбокото, и обяви крайно-интересно-изглеждащата **Hydrophobia**. Става дума за мултиплатформен сървайвъл с изобилие от базирани на сложен физически модел пъзели, действието в който се развива почти изцяло в наводнени помещения, а главната героиня, Кейт Уилсън, изпитва нечовешки страх от водата.



Играта използва технологията HydroEngine, с която се надяваме да видим най-реалистичната и най-плашещата вода във видеоигра до този момент. Тя прелива на талази, прави повърхностите и персонажите мокри, движи тела и предмети със страшна сила, независимо от големината им, тя е истинска, убийствена стихия. Скрийншотите и особено концептуалният арт са смазващи на този етап.

Главната героиня е най-обикновен инженер без боен опит, а на всичкото отгоре е изтъкана от комплекси! Симпатична и невинна. Аман от Лара Крофт, Кейт Арчър, Рейн и каквито още там железни дами ни минаха виртуално през ръцете в последните няколко години. Плахата инженерка Кейт Уилсън работи на кораба "Кралицата на света", който е с размерите на цял град (виж арта). За нещастие обаче тя е на гиганта точно когато терористична организация извършва атентат. "Кралицата" започва да потъва и да се наводнява, а ти ще трябва да се изправиш пред атавистичния си страх от водата, за да спасиш хиляди пътници и да обърнеш стихията срещу самите терористи. Звучи като адски напрегнато и интересно приключение. И въпреки че очакваме чудеса от водата в хорър-FPS/RPG-то **Bioshock**, то не виждаме нищо лошо в това по-късно да излезе игра, посветена изцяло на тази тематика.

Досега британците от *Blade Interactive* са пожънали най-голям успех със серията игри от билярдния си симулатор **World Championship Snooker**. Дано не ни разочароват с този много по-любопитен проект, който е окачествен от *EDGE* като заглавие, което *"може да издигне геймплея до нови висоти, а също така да създаде съвършено нов воден-сървайвъл жанр"*.

Blade Interactive се целят най-вече в конзолния пазар (и по-конкретно в *Xbox 360*), но компанията планира в последствие да зарадва и *PC* геймърите с версия за персонален компютър. Играта няма обявена дата, но най-ранните планове са за края на 2008 година.

Rise of the Argonauts

Codemasters ще разпространяват нова игра, разработвана от *Liquid Entertainment* (**Battle Realms** и **Dungeons & Dragons: Dragonshard**). Това е RPG-то **Rise of the Argonauts**. Както е видно от заглавието, действието ще се развива в антична Гърция, а мащабите в **Триумфа на Аргонавтите** се очертава да бъдат доста огромни (съответно и областите за изследване, а това значи и множество странични куестове). Ще контролираш различни екипи от митологични бойци в безброй кървави мелета насред свят, контролиран от Боговете-олимпийци. Между другото *Liquid Entertainment* си признават без бой, че са черпили вдъхновение от заглавия като **Titan Quest** и, разбира се, **God of War**. Каква точно ще е историята, все още не е 100% сигурно. Дали вечният досадник Посейдон пак ще ни очерня живота, или пък ще дирим Златното руно (а пък в крайна сметка ще намерим на Мойсей жезъла, та да може да има и продължение), засега не става ясно. Трима от потвърдените герои, с които ще можем да играем: Язон, Херкулес, Аталанта.

Играта излиза през 2008 г. и е мултиплатформена, тоест ще навести както новите конзоли, така и настолните ни компютри.

Test Drive Unlimited 2?

Помниш ли как *Atari* продадоха безценния си **Driver**-франчайз на *Ubisoft* миналото лято? Помниш я, ти си умно момиче (т'ва към Ev4eto). Една от причините за това (освен временното финансово затъване) беше, че компанията пожела да съсредоточи вниманието си само върху ограничен брой силни заглавия. И тъй като **Test Drive Unlimited** си остана най-силната рейсинг поредица в тяхното портфолио, е нормално да продължат да си я доят като преяла с люцерна крава.

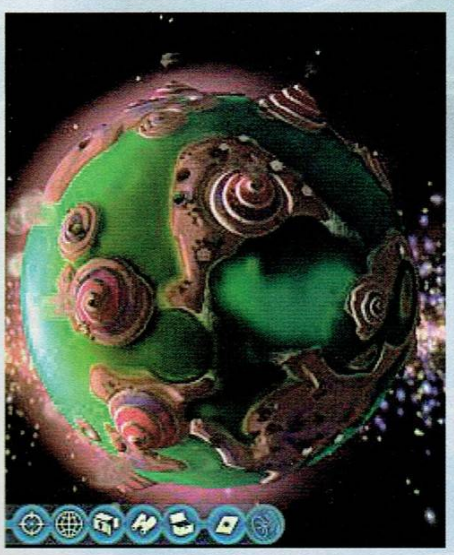
С две думи, по неофициална (все още) информация, се готви втора част на **Test Drive Unlimited**. Мълвата тръгна от материал на полския гейминг портал GRY-OnLine.pl, в който се твърди, че служител на компанията е потвърдил на сто процента бъдещото заглавие. Засега се говори за off-road ("извън пътя") рейсинг игра с много динамична и добре реализирана климатична система и с обща

дължина на всички трасета повече от 2400 км. Доста впечатляващо. Ако данните са верни, то ще очакваме **TDU2** през март 2008 г. за *PC* и *Xbox 360*. Странно, засега не се говори за *PS3* релийз.

Spore ще се позабави

EA официално обявиха в последния си финансов отчет, че чаканата с огромен интерес хибридна God-стратегия на Уил Райт **Spore** ще се забави значително. Като най-ранна възможна дата за излизане на играта *EA* споменаха април 2008 г. Еех, а бяха времена, в които се надявахме на разни обещания от рода на "есен 2006". Кофти тръпка с две думи. Така или иначе, проектът вече не е част от списъка със заглавията на *EA*, които ще се появят през финансовата 2008 година.

Въпреки това засега не се цитират някакви конкретни проблеми около играта на един от най-великите умове в гейминга и създател на **The Sims**-поредицата. Напротив, новият шеф на *Electronic Arts*, Джон Ричитиело, твърди следното: *"Ние сме ужасно сигурни в успеха на* **Spore**. *Вече три пъти се докосвам до играта и мога да кажа, че тя е фантастична"*. По-вероятната причина за отлагането на едно от най-амбициозните заглавия, на които сме се натъквали в последно време (а и по принцип), е желанието на финансовите акули в *EA* за огромни печалби и в момента вероятно е започнала работа по бъдещи продължения, разширения и някакъв допълнителен контент.



Mass Effect, и той отложен, даге

Златното отроче на *Bioware* (известно още и като Златната кокошка), **Mass Effect**, ще се забави малко повече, отколкото очаквахме. Информацията е от *Computer and Videogames* и макар и все още неофициална, сме длъжни да ѝ обърнем внимание. Във февруарското си превю писахме, че **Mass Effect** ще се появи при нас точно в средата на годината. Ако си стругар и нямаш необходимите за целта 6 пръста, това значи юни. Да, ама не. Според данните на *CVG* за момента, *Bioware* се спират на следната точна дата – "някъде през септември". Докато не получим официално инфо по въпроса, няма какво повече да коментираме. Ти все пак си пренареди списъка с най-очаквани заглавия за всеки случай.

Halo 3 beta – първи впечатления

В Интернет се появи близо 7 минутно филмче от новата версия на **Halo 3** бетата и веднага след това изчезна за отрицателно време, тъй-като *Microsoft* бързичко се постараха да го затрият. Ние обаче сме хиени и успяхме хубавичко да го погледнем и даже си го свалихме. Накратко филмчето ни показва доста забавно мрежово меле между два тима на прилично голяма за Halo-вските мултиплеър стандарти карта. Картата се казва Lost Resort и е много приятна възстановка на известната и любима на мнозина Zanzibar, която много успешно комбинира открити със закрити пространства. Ето малко лични впечатления от видяното:

Скокът е доста по-голям от стандартния, не разбираме дали не става дума за понижена гравитация на конкретната карта. Като умреш, се споунваш с автомат и две гранати. Пушката има вече само 6 патрона, вместо 8 (що така бе, глупаци?). Много любопитен Bubble Shield – щит, оформящ доста обширно прозрачно кълбо, което може да обгради няколко души едновременно. Той обаче е статичен, не се движи с теб, а си стои винаги на едно място. Всеки може да влезе под него, но никакво оръжие не може да го пробие. От возилата се виждат добрият стар джип Уортхог, култовият спийдър Гоуст и новото превозно средство Mongoose ("мангуста"). Т'ва последното е вид бъги, много подвижно и забавно. На филмчето един от играчите директно газеше противниците с него. Между другото и Уорхога, и Мангустата вече са амфибии и си перкат през водата без изобщо да им дреме. Снайперът е много мощен. Доста промени по интерфейса. Най-важната от тях е, че визуалното ти поле е леко ограничено, все едно си нахлупил каска на главата (малко като HUD-а в **Republic Commando**).

Като цяло интригуващо и много забавно филмче. На добре отива **Halo 3**!

Fracture

Fracture е новият плод на сътрудничеството между *Lucas Arts* и *Day 1 Studios*. Последните са сравнително ново американско студио, което обаче е бая мощно и е разхвърляло офиси по цялата територия на САЩ. Най-известното им заглавие до този момент е **Mech Assault**-серията за *Xbox*. По-важната информация за нас в случая обаче е, че пичовете са правили портовете на **F.E.A.R.** за *Xbox 360* и *Playstation 3*. Защо е важна, ще попиташ?

Ами защото **Fracture** е търд търсън екшън от ново поколение, който ще разчита на бесни адреналинови престрелки и най-вече на необятните възможности за разрушаване на околната среда като основна част от геймплея (сега си спомни какво се случваше във **F.E.A.R.**, когато пуснеше булет тайма и започнеше да гърмиш с автомата). Ако се сещаш, преди години авторите на **Red Faction 1** и **2** също се хвалеха с подобен "разрушителен елемент". Еми не бяха лоши игриците, но така и не постигнаха целта си по отношение на възможностите за поломване на околната среда. Затова се надяваме **Fracture** най-сетне да ни покаже истинския потенциал на тази идея. За какво иде реч?

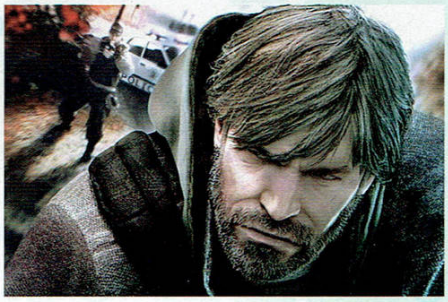
2161 година, САЩ са разделени на две големи области от придошлата река Мисисипи. Изтокът е пълен с кибернетично подобрени хора (ала **Deus Ex**), а на Запад живеят неприятни мутанти, плод на последните достижения в генното инженерство. Двете страни хич не се разбират и това води до ожесточени конфликти в граничните райони.

Ти си Мейсън Бригс, експерт по взривовете от Изтока и ще се изправиш срещу тонове генетично-вдъхновени полулюде-полумутанти. *Day 1 Studios* се хвалят с деструктивната си технология Terrain

Deformation, която е и солта на играта. С нейна помощ (и разбира се – с помощта на огромен футуристичен арсенал – основно различни видове гранати и ракетомети) ще можеш динамично да променяш повърхностите, а енджинът ще изчислява на секундата как точно това ще се отразява на бойните действия.

Засега играта е обявена едновременно за *Playstation 3* и *Xbox 360*. Чакаме я на пазара в средата на 2008-ма.

Splinter Cell: Conviction



Крайно време беше да получим малко повече информация за новия **Splinter Cell: Conviction**. Изненадата е, че тя дойде от крайно неочаквано място – Финландия и списанието *Pelaaja*, което първо излезе с нови подробности за играта, а малко след това изскочиха и няколко страхотни арта. Както виждаш, бай Сам е пуснал попска брада и гледа по-лошо от когато и да било. Дали става дума за лют запек, или пак го гонят някакви тъмни правителствени организации, ще разберем едва когато видим тая ми ти тучна брада на домашните телевизори. Дам, засега **Conviction** е обявена единствено като *Xbox 360* ексклузив. Какво още става ясно от информацията в *Pelaaja*?

Ами със сигурност можеш да очакваш революция в така любимата стелт-поредица. Сам ще бъде лишен до голяма степен от обичайните за тихите екшъни технологични джаджи и вече няма да може да разчита на старите си приятели сенките. Защото играта ще се развива основно на дневна светлина и ще разчита основно на обявената за пръв път в **Assassin's Creed** т.нар. социална стелт система. Казано иначе, ще трябва да се сливаш с тълпата, за да останеш незабележим. Очаква се много висока степен на интерактивност с околната среда. Ще можеш да използваш интериора като оръжие, например части от различни мебели.

Очаквай истинска мрежа от политически интриги, в която Фишър ще се окаже заложник в откритата война за власт между своите бивши шефове. В този ред на мисли историята (директно продължение на тази от **Double Agent**) се очаква да бъде адска сила.

Официален тийзър с първите кадри от играта ще се появи на 18 май.

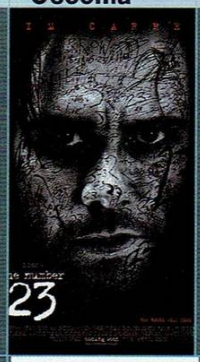
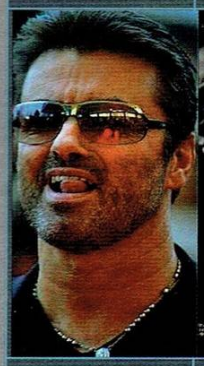
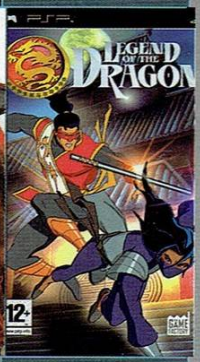
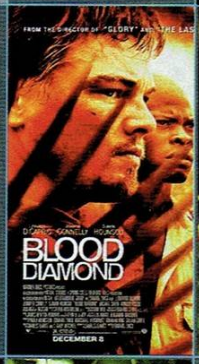
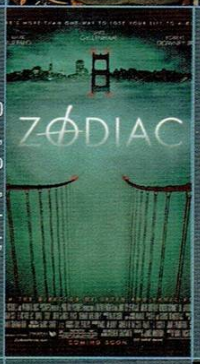
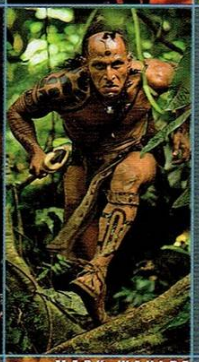
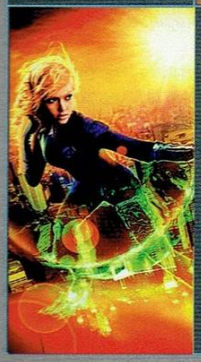
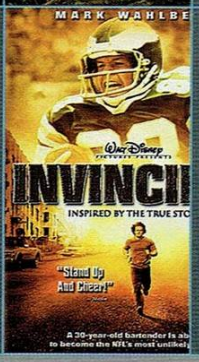
Нови дрешки за 360

Ако наскоро си включвал новия си *Xbox 360* (не виждаме причина да не си го правил, при положение, че си дал чукаси парите за него) вероятно си забелязал, че вече излезе ъпдейт за Дашборда. Той променя доста неща (към по-добро), но може би най-важното от тях е добавката на Windows Live Messenger, с помощта на който ще можеш да си комуникираш с твоите *360*-събратя, а също така и с малко по-далечните си *PC*-братчеди. Други интересни новости са видеоподдръжката на H.264 и нов софтуер към Xbox Live Arcade, който ще ти показва на кои точно игри циклят приятелите ти в момента. С добавената опция за видео към Live Messenger-а *Microsoft* влива все повече хибридни черти в *Xbox 360* и по този начин му придава чисто PC-функции. Не, че това ни учудва де. Новите игри с логото Games for Windows пък напоследък започнаха да се сдобиват с разни конзолни черти. Изобщо ние още от хан Аспарух си знаем, че Съединението прави силата.

Най-ценното обаче оставихме за финал. Новият дашборд оправя цветовете, когато играеш на монитора през VGA-кабел. Това вече е наистина сериозно, браво на Редмъндци. Още ли си тука, бре? Марш да ъпдейтваш!

Condemned 2: Bloodshot е анонсирана

Че ще има продължение се знаеше. Любимото ми оригинално копие от *PC* версията все още е топло. Любимият ти главен пък съвсем на скоро я преигра на своя *Xbox 360*. На същата машина ще изиграе и продължението. Всеки *PLAYSTAION 3* притежател – също. Ти обаче, с големия и тромав компютър няма да имаш (поне за момента) тази възможност. Вероятно поради обидно ниските продажби на *PC* версията на оригинала. Новата игра се очаква за *Xbox 360* и *PLAYSATION 3* някъде през 2008 година. Дивелъпър отново ще бъдат любимите ни и *С.Т.Р.А.Ш.Н.И Monolith-ци*. Втората серия отново ще ни застави да поемем ролята на *Ийтън Томас*, бивш детектив от следствието. Неговият стар партньор изчезва безследно и това го принуждава да се върне към своят тъй дълго упражняван дълг. Ужасяващото минало на *Ийтън* е оставило в него незаличима следа, която според *SEGA* ще го принуди да се бори със свои вътрешни демони стартирайки новото разследване. Продължението ще включва нова бойна система, което ще прибави нови защитни и нападателни комбинации, плюс познатите ти вече приспособления за умъртвяване познати ти от оригинала. Естествено, нови видове ще присъстват в продължението, но какви точно все още не е известно. Същото важи и за уредите помагащи при самото разследване на дадения случай. Според *SEGA*, новите гаджетчи ще позволят на играча да разреши един определен случай по няколко различни начина. Най-голямата изненада според нас обаче е анонсирания мултиплейър режим, който ще включва дори любимият ни олд-скул deathmach. Ако добре си спомняш – оригиналът не разполагаше с никакъв мултиплейър. Очаквай нашето обширно *GW* стил превю веднага след като се доберем до достатъчно инфо за изготвянето на ракова.

Понеделник	Вторник	Сряда	Четвъртък	Петък	Събота	Неделя
Май Юни	**15** Престиж на DVD		**17** Blind Guardian - концерт в Зала Фестивална	**18** Числото 23 - кино премиера; Серафим Фолс - кино премиера		**20** Избори за евродепурати. Няма да се кандидатираме. Ние искаме да станем чобани в Крумово Градище до Карнобат.
		**23** Бакалов и Дишков нарамват по два меча и отиват към Олимп да свалят Зевс. Без ташак.		**25** HALO PC; Карибски Пирати: На края на света - кино и гейм премиера		
28 George Michael - концерт на Стадион Локомотив. Джордж Майкъл е опасен гей, така че ако в клозетите до стадиона намериш флашки с офертата да се явиш на конспиративна среща - не се поддавай. Ша та клецат.	**29** Nanowar of Steel - читалите Христо Ботев; Кървав Диамант - DVD			**1** Tomb Raider 10 Anniversary (PC, PS2); Зодиак - кино премиера (да, знаем, че трябваше да излезе миналия месец; аман от забавяния)		**3** 3. Legend of the Dragon (Wii, PS2, PSP)
4 Iron Maden - Стадион Локомотив			**7** Апокалипто - DVD	**8** Мистър Брукс - кинопремиера; Forza Motorsport 2 (Xbox360); Shadowrun (PC, X360)	**9** Vaya con Dios - Зала Едно на НДК. От тия тримата сме виждали само кон, та ще е интересно...	
	**12** Fantastic 4: Rise of Silver Surfer (All)		**14** Непобедимият - DVD	**15** Бандата на Оушън 3 - кино премиера		**17** Можеш да намериш новия ни брой в цялата страна. Ако не го намериш - значи вече е свършил. Ние свършихме веднъж през 1946, когато беше големият сняг и можем отговорно да заявим, че е яко.

От: **GW Team**

Дойде време да научим повече за теб. Да ти дадем възможност да прекрачиш непреодолимия бял лист, който ни дели, и да ни разкажеш за себе си. Правилата са прости. Отговаряш на долните въпроси, изпращаш ни писмо на igrata@games.bg и се надяваш да си участникът с най-много правилни отговори за месеца (ако пък има повече от един играч с еднакъв максимален резултат, злата Съдба ще се намеси с една малка томболка за определяне на щастливеца). Победителят печели оригинална игра от PULSAR и... възможността да се представи на всички ни/ви с кратко интервю и снимка. Да получи своите петнадесет минути слава, да се потопи в светлината на прожекторите и вече никога да не бъде същият.

Веднъж на шест месеца ще се тегли и голямата награда – абонамент за най-доброто списание на българския пазар. Нашето демек. За да можем да сме си заедно в добро и зло, докато смъртта ни раздели, можете да целунете... ох, добре де – попрекалихме, ще минем и без интимности.

Така че – успех, приятелю. Славата те очаква тук, на тази страница, след точно един месец. Не се колебай.

1. Конзолата 3DO е създадена от:

А) Уорън Спектър
Б) Трип Хоукинс
В) Сид Майер
Г) Питър Муур

2. Как се казва главната героиня в Silent Hill 3?

3. Как се нарича дрогата в оригиналния Max Payne?

4. От коя игра е показаният скрийншот?

5. Кое от следните заглавия не е дело на ID Software?

А) Doom 3
Б) Wolfenstein Enemy Territory
В) Quake 2
Г) Commander Keen

6. Най-очаквания и в последствие провалил се с гръм и трясък проект на Джон Ромеро е:

7. Първата стратегия в реално време е:

А) Warcraft
Б) Command and Conquer
В) Dune 2
Г) Goblin Commanders

8. От коя игра е показаният скрийншот?

9. Излишната игра от списъка е:

А) Sonic Adventure
Б) Super Mario Sunshine
В) Jak and Daxter
Г) Earthworm Jim 2

10. Първата джобна конзола с цветен дисплей е:

А) Sega Gamegear
Б) GameBoy Advance
В) GameBoy Collor
Г) NeoGeo Pocket

Отговорите от предишния брой: 1 - А/; 2 – 10%; 3 – Новият съкилийник на Суийт, братът на CJ; 4 – Nights Into Dreams; 5 - А/; 6 – [spoiler, не казваме]; 7 – Г/; 8 – Lands of Lore; 9 – В/; 10 – В/

Новият ни победител е Евгений Колев, по-познат (и обичан) като Blood Man в GW форумите. Въпросите в предишния ни брой имаха ефект, идентичен с този от любимата ни би-класика **Скенери** *– взривяваха мозъци. Гената обаче устоя стоически на интелектуалните ни атаки и се отчете с рекордните за месеца девет правилни отговора. Наградата му, любезно предоставена от Пулсар, скоро ще полети към квартал Хаджи Димитър в София, а представянето на господин Колев полита към теб на долните редове:*

1. Топ 5 на любимите ти гейм заглавия?

Заглавия? По скоро поредици:

1. **Legacy of Kain** – най-добрата история, писана някога за игра.
2. **C&C** – благодарение на тази поредица стратегиите никога вече не бяха същите.
3. **Gothic** – Best... RPG... series... ever....
4. **Sonic** (Sega Genesis games) – Син маралеж for teh win!
5. **Shadow of the Collossus** – Изкуство....

2. Какво би променил в Gamers'Workshop, **ако беше Главен редактор за един ден?**

Щях да се напия с екипа на GW като свиня, да видя кво е и да изпея няколко песни с Doomy и Shraik с помощ на **SingStar Legends**. А по принцип бих привлякъл повече реклами, бих върнал стоте страници и да се опитам да намеря повече ексклузивен материал за предстоящи хитови заглавия. Да не забравя и най-важното: пускането на проклетия нов сайт и една голяма рекламна кампания в негова подкрепа.

3. По колко часа играеш на седмица?

Толкова много станаха тия часове, че започват да ми се привиждат испански селяни, плешиви спартанци и войници на NOD по улиците на София.

4. Други ентъртеймнет институции, от които се интересуваш?

Нещо не разбирам въпроса, но ще кажа кино и музика. Но това са видове изкуство.

Така че се интересувам от Министерствата на киното и музиката тогава :))

5. Трите ти желания към Златната Рибка?

1. Да се запозная със Снейк най-накрая! Убеден съм, че този човек ме избягва. Арех!
2. Някой ден да си имам свое собствено гейм предаване.
3. Да успея да мина **Pac-Man** и **Tetris**. За второто не съм сигурен.

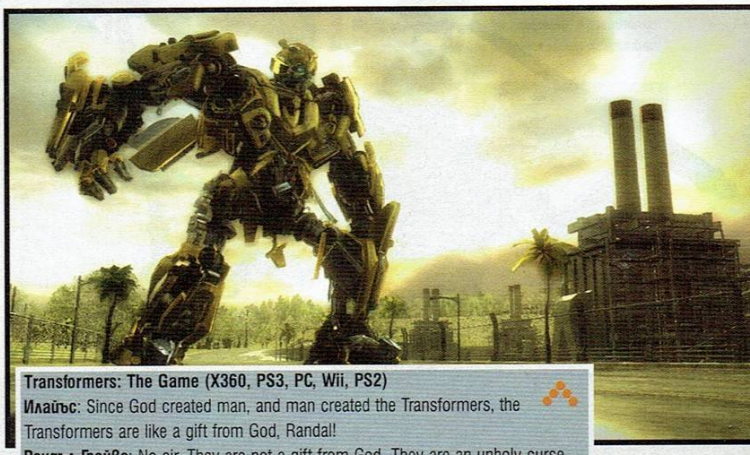
6. Най-ценното притежание в гейм-колекцията ти?

Охоу! **Final Fantasy VII** и **Castlevania: Symphony of the Night** как ви звучат?

7. Ако разполагаше с неограничен бюджет, каква игра би създал?

Бих създал игра, която да преобърне с главата надолу всичките ви представи за игрално преживяване... дъм-дъм-дъм... **Ръбче Online**!!!! Или може би **World of Ръбче**, популярността на която да задмине **WoW** с лекота. Все пак, ако сериозно реша да правя игра.... Нееее, идеята с ръбчето е уникална! И сега някой ще ми я открадне, хлип!

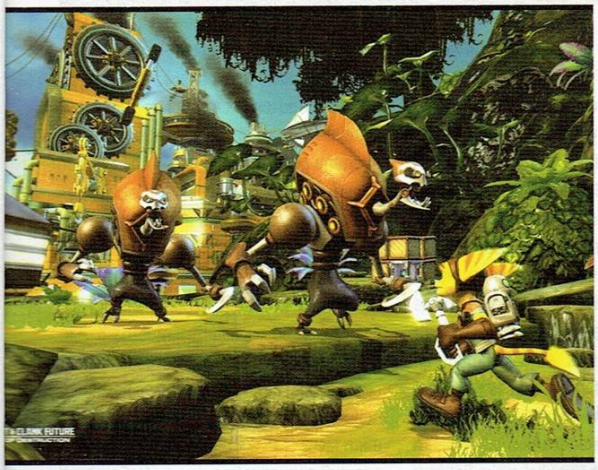
TimeShift (PC, X360)
Започнало своя живот като заглавие за първия *Xbox* с издател *Atari*, за много кратък период играта смени своят издател – *Vivendi*. Смени и едната от платформите – *Xbox 360*. От последните шотове е видно, че е сменила изцяло и визуалната си премяна. При това – към много по-добро.



Transformers: The Game (X360, PS3, PC, Wii, PS2)
Илайъс: Since God created man, and man created the Transformers, the Transformers are like a gift from God, Randal!
Рандъл Грейвс: No sir. They are not a gift from God. They are an unholy curse from the beast we call the Desolate One.
А когато Рандъл Грейвс говори, ние мълчим почтително.

Resident Evil 5 (Xbox 360, PS3)
След феноменалния **RE4** за *GameCube, PS2* и много скоро за *Wii* (недоразумението за *PC* не го броим) направо се чудим какво можем да очакваме от петата част на поредицата. От *Capcom* упорито си мълчат засега. Чакаме ново инфо на *E3*. И без да знаем много обаче, можем да ти кажем, че играта ще изглежда феноменално!

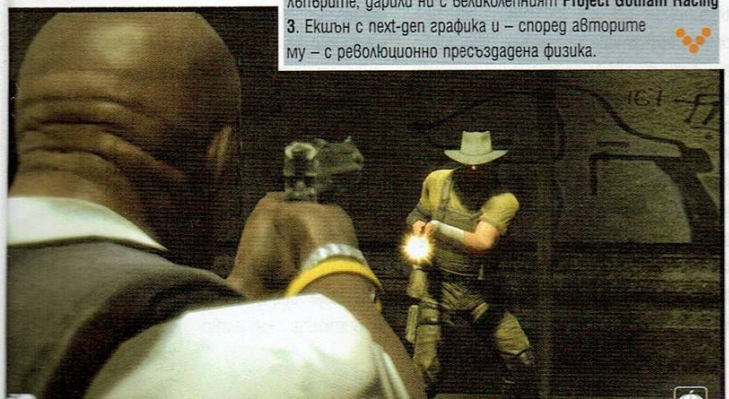
WWE SmackDown! vs. RAW 2008 (PS2, PS3, X360, Wii, PSP, DS)
Ексклузивно: Потен негър с мазохистични наклонности свършва върху бъжетата! Трите хикса го гледа страстно! Само в **WWE Smackdown vs Raw 2008**!



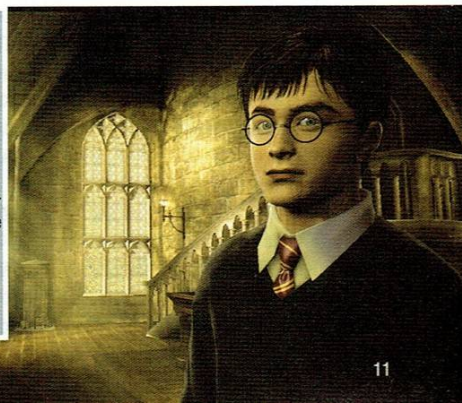
Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction (PS3)
Един от еталоните за екшън-платформена игра от предходната генерация се завръща. Голям графичен скок и все същата голяма забава. Като първото е очевидно, а на второто се надяваме.

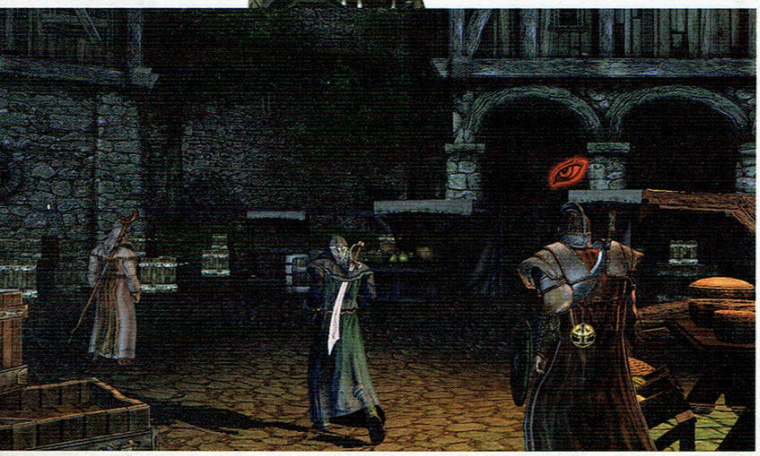
Too Human (Xbox 360)
След дърварския трейлър, с който ни подлъгаха на *E3 2006*, *Силиконовите рицари* явно са запретнали здраво ръкави, тъй като най-новото показано от заглавието (чийто производствен процес надцаква дори Дюк, защото започна преди 11 години, когато играта беше гласена за *PS1*), определено ни впечатли. *Unreal 3* енджинът е сменен с такъв собствено производство, който изглежда смразяващо. Изчерпателно превю – скоро.

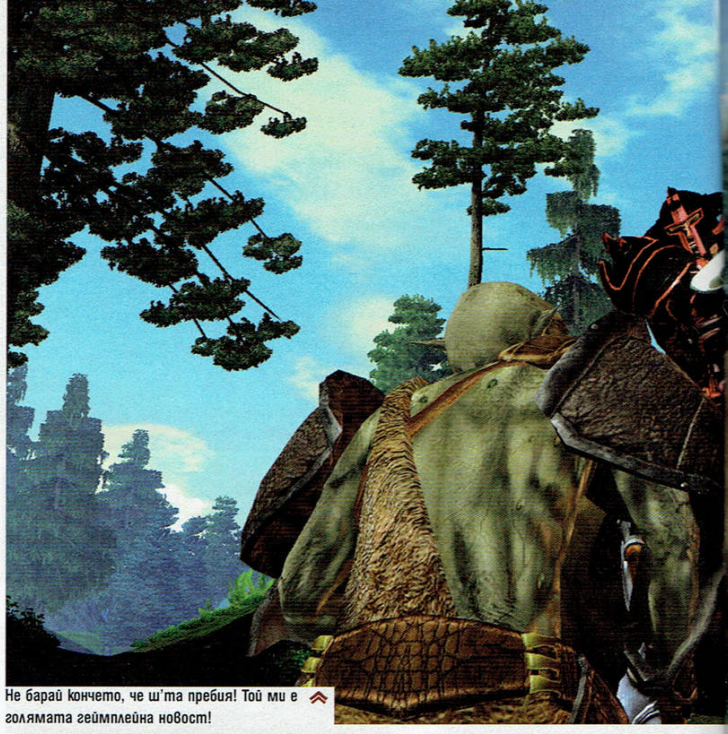
The Club (PC, PS3, Xbox 360)
От непоклатимия разпространител *SEGA* и *Bizarre* – дивелъпърите, дарили ни с великолепният **Project Gotham Racing 3**. Екшън с next-gen графика и – според авторите му – с революционно пресъздадена физика.



Harry Potter and the Order of Phoenix (PC, PS3, Xbox 360, Wii, PS2)
На фона на малкия Хари и приключенията му, дори **Пласибо** изглеждат като апотеоз на мъжествеността, а тук разглежданото заглавие май се явява най-големият софтуерен прецедент на годината, защото мазните текстури бяха за предпочитане пред гнусно детайлното дигитално копие на Денъл Радклийф. Този път няма да има дори кооперативен режим. Пфу!







Не барай кончето, че ш'та пребия! Той ми е голямата геймплейна новост!

PC
X360

Two Worlds

От: **SHRAiK**

Жанр: RPG | **Производител**: Reality Pump | **Разпространител**: Southpeak Interactive
Излиза: края на май - юни 2007 | **Сайт:** www.2-worlds.com

Надеждата умира последна

Two Worlds е поредният опит за създаване на "най-велико RPG в историята". Не бързай да се хайпваш прекалено обаче, защото си имаме доста неизвестни в уравнението. От една страна играта се прави от поляците *Reality Pump*, които досега са се занимавали основно със стратегии, при това не особено качествени такива, а от друга – заглавието си е поставило твърде много сложни задачи за изпълнение накуп. Нека не подхождаме с негативизъм обаче. Надежда има и тя е свързана най-вече с обещаващата бойна система, интересните и много разнообразни възможности за къстъмизация на предметите и най-вече на магиите и клетвите за кооперативна игра в мрежа за осем души. Дори само това последното да е направено като хората, **Световете** ще си заслужават отвсякъде.

Same old same old

Two Worlds ще бъде класическо, епично, нелинейно RPG от първо или трето лице, с огромен свят за изследване (обещани са ни 35 квадратни километра площ), което изцяло се помества в класическите фентъзи канони, наложени от множество големи заглавия преди него – **Elder Scrolls** поредицата, **Gothic**, **Neverwinter Nights**. За жалост или за радост обаче, играта ще е много по-опростена от гореспоменатите.

Историята ще бъде нещо средно между гъбясал качамак с космо и посредствено фентъзи, за това изобщо няма да ти губя времето с нея. Очаквай дежурните хора, орки и джуджета, малко отдавна забравени богове на войната за привкус и щипка магия (ще имаш на разположение около 100 заклинания). Аман от сюжетно RPG-безсилие, тия хора толкова ли нямат въображение бе, мама му стара?

Първоначално-даваните щедри обещания за стотици часове геймплей, в крайна сметка бяха редуцирани до около 60, като основният куест ще се минава за двайсетина.

Дисекция

В сингъла ще можеш да играеш само с човек и само с мъж. Щото иначе нещо не се връзвало с историята. Ми направете го така, че да се връзва, бе кауни! Искаме жени (да се чете като ЦИЦИ).

Ще си имаш няколко основни характеристики, които можеш постоянно да покачваш. Трупаш си опит по класическия начин и вдигаш нива. Характеристиките пряко влияят върху уменията ти, но последните ще можеш да подсилваш освен чрез точки опит, също и чрез някои NPC-та, които ще те обучават срещу заплащане. Всъщност може би тук е моментът да кажа, че "заемките" от **Oblivion** са толкова неприлично много, че на моменти ми става неудобно. Можеш да мъкнеш максимум 35 кила багаж, но ако вдигаш силата си, това число ще се покачва. Също така ще яздиш кон (не може да бъде!) и ще можеш да изминаваш огромни разстояния за секунди, ако ползваш специалния бърз превоз, на някои ключови места по картата. Ето нещо крайно оригинално: в играта има... ГИЛДИИ! В стремежа си към неповторимост поляците от *Reality Pump* направо са надминали себе си. Основните гилдии са тази на бойците и на магьосниците. Не стига това ами ако изиграеш правилните куестове ще отключиш нова, трета гилдия – тази на некромансерите. Поклон!

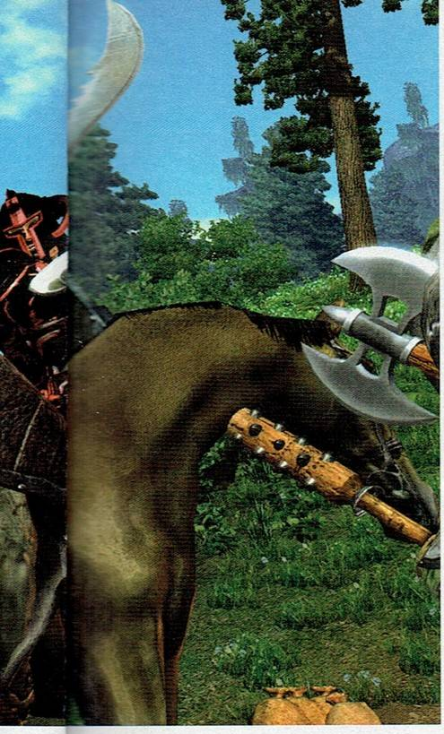
Ако случайно не си разбрал, последните пет изречения са си чист сарказъм, защото тия неща сме ги виждали хиляда пъти до сега.

Хайде на камарата

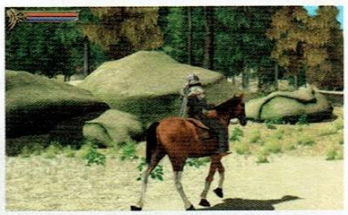
В бойната система също ще откриеш доста познати неща. Комбинация от близък бой, магии и стрелба с лък. Интересен момент е, че ще можеш да се биеш, докато яздиш, ще използваш дори фенера си като оръжие и ще въртиш меча така, че да удряш по няколко противника едновременно. Любопитна опция е и обявеното ритане на пръст в очите на гадовете, за да ги заслепиш временно. Може да помогне доста в началото на играта. Ударите с различните оръжия са с множество отделни анимации за всяко едно от тях (между другото поляците са обърнали огромно внимание на моушън кепчъринга и са записвали дори реалните движения на различните животни в играта, като тези на зайците например).

Това са добрите новини тук.

Имаме обаче два големи проблема с битките на ниво предварителна



« Млад магесник бие зъл монстър. Красавецът вляво позира, воден от революционен изкуствен интелект.



информация. Ужасно елементарни и опростени са. Натискаш като обезумял по мишката (веднъж за нормална атака, два пъти за специално движение) и каквото стане. Няма опция да заключиш камерата върху определен гад за момент. В резултат схватките все още изглеждат леко хаотични, а се говори, че и камерата не се държи особено добре. Вторият голям минус е, че всички защитни движения – стъпка встрани, блок и прочее се базират на изчисления по познатата "система на хвърлени, невидими зарове" и съответно се контролират автоматично. Дали ще блокираш или не, играта преценява сама. Така че тактиката по време на бой ще се занимава повече с това да премислиш кои точно умения и магии да ползваш, да внимаваш да не бъдеш обграден от няколко противници наведнъж и да реагираш правилно и навреме на вражеските атаки. Не ни е достатъчно!

Опции за човъркане

Не искаме да звучим предубедено спрямо **Two Worlds**. Не сме, бе, честно. Критичността ни се явява защитна реакция на незаслужения хайп в мрежата покрай тази игра. Все пак сме стари кучета и не можем да си затворим очите пред очевидните проблеми, с които заглавието ще излезе на бял свят.

Причини за радост обаче има.

Голям плюс за играта е обявената система за customization на предметите и магиите. Простичко казано: имаш си някакъв кекав меч, с който не можеш и мравка да посечеш. Намираш си втори кекав меч. Те са stackable, тоест могат да се лепнат един към друг и така да се получи нова, по-мощна сабя. Ако направиш това нещо десетина пъти, накрая ще си имаш вече едно наистина ефективно и яко оръжие. Въпросът тук е, че повишавайки характеристиките на меча, ти покачваш и изискванията към него (вече ще ти трябва сила 40, а не 35, примерно) и освен това, за да ползваш тези натрупващи се бонуси, трябва да намериш абсолютно същото оръжие, като това, с което си в момента.

"...разнообразни магии, с най-различни ефекти."

При магиите нещата са поне два пъти по-интересни. Поляците са разработили система, подобна на тази в **Magic: The Gathering**. Събираш разни магически карти с конкретни заклинания по тях. Имаш право обаче да ги смесваш. По този начин се получават нови разнообразни магии, с най-различни ефекти. Така в играта на практика няма да има излишни спелове, а всички ще бъдат използвани по максимално ефективен начин. Всяка една магия ще има три степени на сила. Четири са елементите, които ще влияят върху заклинанията – огън, вода, земя, въздух. Ако отключиш и гилдията на некромансерите, ще получиш и пети мистериозен елемент към магиите си. Говори се, че ще можеш да вграждаш магически карти към основните си оръжия и така да им прибавяш зверски бонуси, а също така се споменава наличието и на магически камъни за допълнителна customization.

Възлагаме основните си надежди на тази система, дано да бъдат оправдани.

Детайлите

На пръв поглед *Reality Pump* създават едно леко посредствено RPG. Внимателното вглеждане обаче разкрива похвален труд в някои интересни аспекти. Като озвучаването например. Твърди се, че са наети повече от 200 професионални актьори за цялата игра. За моушън кепчъринга вече споменахме. Представи си разните му там коне, облепени с датчици от главата до петите и ще усетиш, че тук е падало огромно количество работа. За зайците да не говорим. Според западни колеги играта се радва и на доста свеж, идиотски хумор. А както всички знаем – самоиронизиращото се клише вече не е повод за прозявка, а за усмивка. Въпреки на места дебилния арт много от предметите и екипировката ни напомнят за едно заглавие, за което винаги се сещаме с умиление. **Enclave**. И ако **Two Worlds** е успяла да попие нещо от атмосферата на тази игра (вместо да гони технически колоси като **Oblivion** – начинание, в което, убедени сме, ще се провали с гръм и трясък), тогава може да се получи нещо наистина добро. Не ни разбирай погрешно, визията в играта никак не е лоша (въпреки твърде sharp-натите текстури, много странно решение между другото), но просто не виждаме да е толкова революционна, колкото се опитват да я изкарат. Все пак върху **Световете** работят около 50 души, малко повече от година и половина, а върху **Oblivion** се трудиха стотици в продължение на 4 лета.

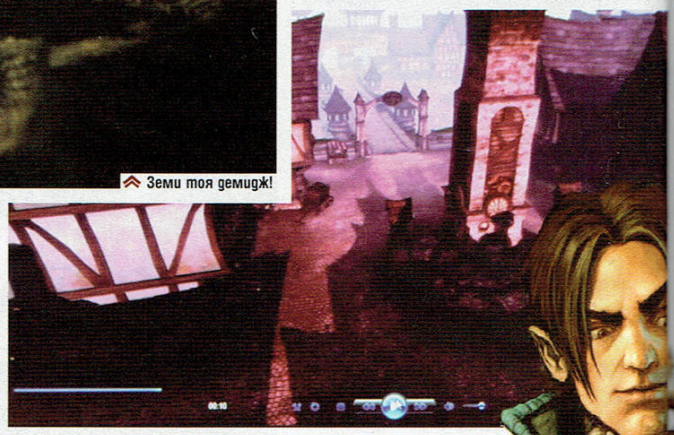
За финал обещаният кооперативен мултиплейър за 8 души е наистина великанска опция. Ако е реализирана правилно, ще надскочи всички евентуални кусури в **Two Worlds**. Това, което ни притеснява тук обаче, е фактът, че два месеца преди официалното излизане на заглавието, все още НИКОЙ не го е виждал.

Личното ми мнение е, че в тази игра нещо ще куца. Дано да греша.

На твое място бих подходил със средни очаквания. Има вероятност **Two Worlds** да се окаже много стойностно RPG с екшън привкус, но може да излезе и поредната чвореста тояга.

Запази гигантските си претенции за **Elveon** и **The Witcher**.

Земи тоя демидж!



▶ X360

Fable 2

От: **AlDim**

Жанр: RPG | **Производител**: Lionhead Studios | **Разпространител**: Microsoft Studios
Излиза: 2008 | **Сайт:** www.lionhead.com/fable2/

Take two, action!

С първия **Fable** Питър Молиньо обеща на феновете си Свети Граал: "най-добрата ролева игра, създавана някога", с невиждано развитие на героя, жив свят, реагиращ на действията ти, възможност за сформиране на семейство и прочее неща, заплашващи най-сериозно да разтърсят из основи света на гейминга. В крайна сметка обаче култовият британец ни даде просто едно доста приятно заглавие, което така и не се превърна в очакваната революция. Подобна съдба сполетя и другите проекти, по които се работеше паралелно с **Fable – The Movies** и **Black & White 2**. Както се досещаш, разочаровани имаше много и в мрежата се надигнаха цели цунамита от недоволство, които подсказаха на Молиньо, че не трябва да хвърля работливите пичове от *Lionhead* на няколко фронта, че е добре да кара малко по-кротко с екстремните обещания и най-вече – че е крайно време да даде на хората нещо, което да върне доверието им в креативната му особа със замах. Според него логичният избор за постигане на всичко това е продължение на **Fable**, в което да реализира старите си обещания, да вземе предвид критиките на феновете и да добави няколко уникални нововъведения.

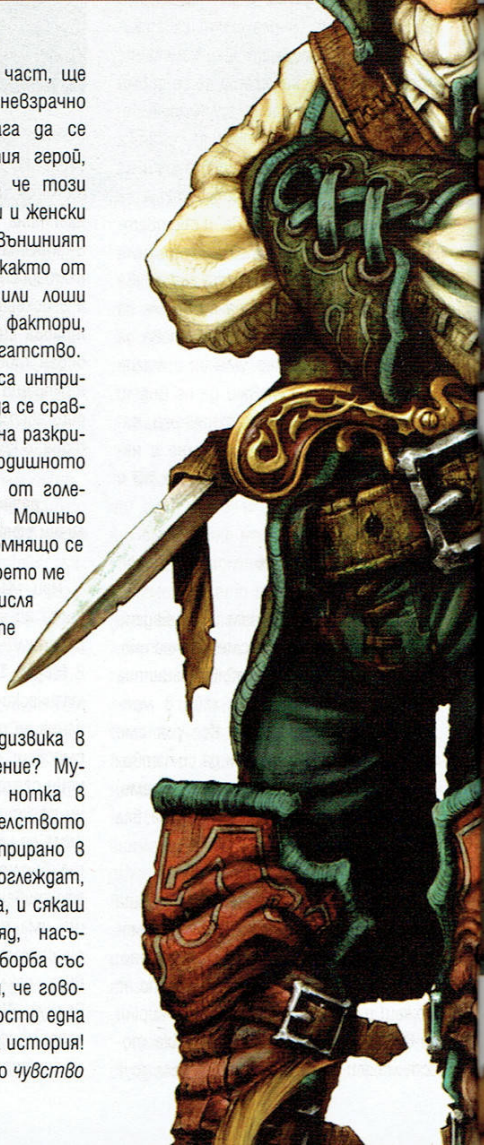
"Ако не сме убедени, че това ще е епохална игра, би било дяволски безполезно да я правим"

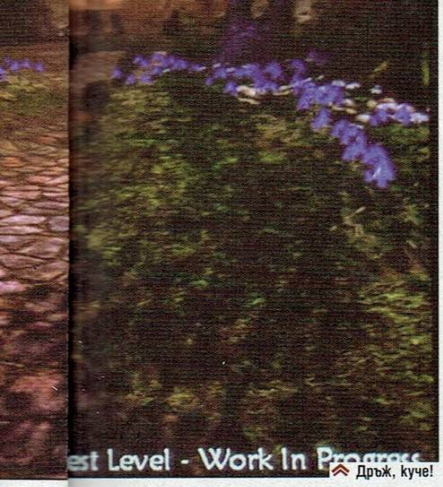
Действието във **Fable 2** ще се развива цели 500 години след първата част и съответно светът ще бъде доста различен. Освен мечове и магии, ще имаме на разположение и огнестрелни оръжия (а-ла **Arcanum**), а добре познати градове като Бауърстоун ще бъдат значително по-големи. Интересно е, че и действията на героя ти в течение на играта ще могат да променят изгледа на районите. Например търговията с някой лагер може да го стимулира да се развие и разрасне, докато избиването на жителите му ще го заличи от лицето на земята.

Взаимодействието с локациите няма да спре дотук. Във **Fable 2** ще имаш възможността да станеш *наистина* богат. Толкова богат, че да можеш да купиш абсолютно всичко в играта, независимо дали става въпрос за къща, магазинче, храм, замък или дори ниво. Дали ще се нанесеш в някоя сграда заедно със семейството си, или ще я ползваш, за да въртиш бизнес, е изцяло твой избор. В случай, че те блазни идеята да станеш търговец или хазяин, *Lionhead* работят по икономическа симулация, която се очаква да бъде безкрайно зарибяваща – истинска игра в играта.

Също както в първата част, ще започнеш като наглед невзрачно хлапе, което се предполага да се превърне в най-знаменития герой, кръстосващ света. Само че този път ще можеш да избереш и женски персонаж, а развитието и външният ти вид ще се определят както от извършването на добри или лоши постъпки, така и от други фактори, като гореспоменатото богатство.

Всички тези елементи са интригуващи, но едва ли могат да се сравняват с амбициозността на разкритите по време на тазгодишното *GDC* подробности за една от големите новости в играта. Молиньо направи изключително запомнящо се представяне на **Fable 2**, с което ме накара сериозно да се замисля кои са най-въздействащите ми преживявания като играч. Защо, примерно, клишираният блокбъстърски край на **Gears of War** предизвика в мен огромно удовлетворение? Музиката, удряща *точната* нотка в *точния* момент, приятелството на Маркъс и Дом, концентрирано в един миг, в който те се споглеждат, без да промълвяват и дума, и сякаш освобождават целия заряд, насъбрал се в безкрайната им борба със смъртта. Знам, ще кажеш, че говоря глупости. Та това е просто една пуцалка с несъществуваща история! Но именно това мимолетно *чувство*





Дръж, куче!

направи края на играта толкова въздействащ за мен. Сигурно и ти си имал подобни моменти. А не са ли именно това онези малки късчета магия, оставящи най-трайна следа в съзнанието ти, каращи те да се връщаш за още? Не е нужно подобни чувства да са родени в плетениците на някоя гениална история или в благоговението пред незабравима виртуална гледка. Може да са предизвикани от скачането от небостъргач на небостъргач в **Crackdown**. Или в еуфорията от редкия шанс да нанижеш няколко души едновременно на рейлгъна си. Или пък покрай отвличането от извънземни в **Prey**, под звуците на **Don't Fear the Reaper**.

Именно подобни мисли са минавали през главата на Молиньо, докато е разсъждавал кои са важните моменти за него и какво реално ги предизвиква. В резултат на това една от най-големите му амбиции за **Fable 2** е да ни накара да изпитаме нещо наистина различно – обич, при това на чисто геймплейна основа. Сигурно в този момент се чудиш какво толкова е измислил, за да осъществи целта си. Като за начало – героят ти ще може не само да се жени, както в първия **Fable**, а и да има деца (в случай, че си избрал героиня, тя пък може да забременее!). Те ще те обичат безрезервно, независимо от това какъв си и как се отнасяш към тях, и ще се радват на подвизите ти. Също така ще се променят в зависимост от твоето развитие. Например, ако си зъл, нищо чудно синчето ти по някое време да се похвали как е станало училищният побойник. Налице ще бъде и добре познатата ни от предишната игра признателност на хората, когато извършваш добри постъпки.

"Някои сметнаха Молиньо за луд, а други бяха разочаровани..."

Така достигаме и до голямото нововъведение във **Fable 2**, а то е... че ще можеш да имаш куче. Тази на пръв поглед идиотска идея предизвика всевъзможни реакции. Някои сметнаха Молиньо за луд, а други бяха разочаровани, защото покрай целия шум очевидно са очаквали нещо малко по-грандиозно от пършиво дигитално псе. Но много от онези, които видяха показаната от него демонстрация, се убедиха, че той наистина може и да е на прав път. *Lionhead* са успели да създадат куче, което изглежда шашкащо реалистично както на външен вид, така и като поведение. Управлението му ще става без каквито и да е директни команди. Просто трябва да си играеш играта и то ще реагира в съответствие на действията ти. Ако тръгнеш да вървиш, то ще се затича напред, търсейки интересни обекти (благодарение на това въобще няма да има нужда от мини-карта); ако му метнеш играчка, ще отиде да я гони; ако минеш покрай дръвче, което му хареса, може да се спре, за да го препикае. Основните директиви на изкуствения му интелект ще са псето да не те дразни по какъвто и да е начин и да е готово да направи всичко за теб. Съответно, ако види банда лошковци, няма веднага да се втурне да ги ръфа, а ще те предупреди за присъствието им и ще изчака да види по какъв начин ще ги атакуваш, за да може да те предпази най-добре. Ако извадиш пушката си, то ще те брани от бойците, тръгнали към теб, а ако се метнеш напред с меча си, ще се погрижи за вражеските стрелци. Разбира се, не е задължително да си вземеш куче или, ако решиш да си особено жесток, можеш просто да го изоставиш ранено и да продължиш сам. То обаче никога няма да спре да куцука след теб и токувиж след сума време го видиш отново, окървавено, измършавяло и все още отчаяно търсещо изгубения си господар. Ако в един такъв момент те жегне натрапчиво чувство на вина, значи играта наистина ще е успяла да ти въздейства по неподозиран начин.

Според Молиньо все още има два революционни елемента от играта, които предстои да бъдат разкрити, но и обявеното досега е предостатъчно, за да се възхитим от мащаба и претенциите на проекта. Дано този път британският ни любимец наистина изпълни обещанията си и ни припомни способността си да реализира на пръв поглед идиотски и рисковани идеи по брилянтен начин.

PC
PS2
PS3
X360

Mercenaries 2: World in Flames

От: **Jeru**

Жанр: TPS | **Производител**: Pandemic Studios | **Разпространител**: EA
Излиза: края на 2007 | **Сайт:** www.mercs2.com

Burn motherfucker, burn!

Да си призная честно, при обявяването на първия **Mercenaries: Playground of Destruction** не подходих към него с големи очаквания. "Поредният екшън на военна тематика, само че с малко повече свобода" си казах. Още след първите няколко часа игра обаче разбрах колко съм грешал. Всъщност до голяма степен играта беше именно това – едно милитаристично **GTA**. Онова, което направи **Наемниците** едно от най-любимите попълнения в колекцията ми обаче, беше Екшънът! Невероятна динамика, разчупен и нелинеен геймплей и разнообразни мисии, подтикващи играча към креативно мислене. Най-отличителната черта на заглавието бе възможността да разрушаваш по всевъзможни начини почти всичко, което ти се изпречи на пътя. Хайде сега да познаете дали съм нетърпелив да се докопам до двойката!

Pandemic изглеждат наистина ентусиазирани от това, че некст джен хардуерът ще им позволи да реализират много от идеите, които са били неизпълними при *PS2* и *Xbox*. Вярно е, че изказвания като това се сипят на килограм от гейм разработчиците, но всеки, сблъскал се със света на **Mercs**, е наясно, че пичовете не си поплюват и можем да очакваме нещо голямо.

"Дали ще сеете разруха, за да изпълните някоя задача, или просто за да задоволите анихилистичния си фетиш, си е изцяло ваше решение."

Визията на играта определено е впечатляваща, имайки предвид за колко мащабни открити пространства си говорим. Вю дистансът е добър и изникващи от нищото обекти почти не се забелязват. Сериозно внимание, разбира се, е отделено на експлозиите (най-ключовият елемент в единицата – големи и приятно сочни), които изглеждат брутално, както и светлините и партикълс ефекти. Веднага щом зърнете огъня при някой пищен взрив ще разберете, че подзаглавието на играта не е подбрано случайно. Дивелъпърите обещават всичко това да оказва сериозно влияние върху геймплея и след видяното из трейлърите сме склонни да им вярваме, че ще си удържат на думата. Нивото на интерактивност наистина е зашеметяващо! Всеки един обект в полезрението ви, бил той джип, танк, дърво, бункер или десететажна сграда, може да бъде разрушен с помощта на десетките видове бомбардировки (carpet bombs, surgeon strike, napalm strike и т.н.) и на МПС-мата с по-сериозна огнева мощ. Дали ще сеете разруха, за да изпълните някоя задача, или просто за да задоволите анихилистичния си фетиш, си е изцяло ваше решение. Имайте предвид обаче, че също като в **GTA**, всяко ваше действие оказва влияние върху света и променя по един или друг начин отношението на различните фракции (създателите обещават, че ще са поне пет-шест на брой) към светлата ви личност.

Може и да не е следващият Crysis, но Mercenaries 2 определено изглежда впечатляващо имайки предвид мащабите на света и смазващото ниво на интерактивност.

"Този път ще бъде наблегнато на историята и развитието на персонажите..."

След като в първата игра си размотавахте алчния наемнически задник из комунистическа Северна Корея, този път имате възможност да се "нагушите" покрай някакъв зъл тиранин, сеещ хаос във Венецуела. Идейното представяне на лошковците като тесте от карти за съжаление вече го няма. В този ред на мисли обаче, едно от полетата, при които се очаква да има сериозен прогрес, е сюжетът. Този път ще бъде наблегнато на историята и развитието на персонажите, защото трябва да признаем – преди те бяха безкрайно безлични. За целта, разбира се, мисиите, които отделните фракции ви възлагат, ще са подкрепени с кът сцени и повечко диалог. За момента официално е потвърдено само присъствието на откачения швед Матиъс от първата игра, което ни е напълно достатъчно, имайки

Ако бях на мястото на лошковеца, определено бих направил всичко възможно да привлека Матиъс на моя страна, защото определено не прилича на човек, в чийто черен списък е хубаво да присъстваш.

предвид, че той си беше най-култовият от тримата. Всъщност и Фиона – мацката от брифингите – отново ще е тук, но надали това вълнува особено много някой (*абе щом е мацка, брой, че ме вълнува – бел. Snake*).

"...изнасилените и недобре интегрирани quick time events."

Светът на **Mercenaries 2** ще е значително по-мащабен от всичките карти от първата част, взети накуп. Макар и придвижването от една локация до друга с помощта на различни МПС-та да бе забавно в първите няколко часа на **Playground of Destruction**, в по-късните етапи това определено ставаше досадно. Не само, че отнемаше време и беше сравнително безсмислено, но вероятността да се натъкнете случайно на сражение между две отделни фракции, което да ви усложни живота, бе висока. Този проблем е елегантно избегнат в продължението с помощта на разпръснатите из света "точки за приземяване" (landing zones). Отваряйки дума за превозните средства, държа да отбележа, че броят им във финалната версия се очаква да надхвърля 130! Наистина впечатляваща цифра, имайки предвид, че повечето от тях се държат коренно различно и са екипирани с разнообразен арсенал оръжия. Най-голямата новост обаче е, че освен наличието на множество джипове, танкове, бъгита и прочее сухоземни МПС-та, вече ще можем да се придвижваме и по вода и въздух. Присъствието на хеликоптери и лодки сериозно ще разчупи геймплея и ще дообогати и без това многото варианти, които играчът обикновено има за минаването на дадена мисия. Краденето на превозните средства вече няма да става само с натискането на екшън бутона, а ще бъде съпътствано от така популярните в последно време куик тайм сценки, в които от вас се изисква да извършвате действие като въртене на единия аналог на джойпада или набиране върху даден бутон. Честно казано показаното в един от трейлърите "задигане" на танк ми се видя крайно досадно. Въобще, по скромното ми мнение, в последно време дивелъперите направо злоупотребяват с изнасилените и недобре интегрирани quick time events. Да, първият един час е забавно и почти успява да допринесе с нещичко за геймплея, но впоследствие започва да дразни. Може би единствената по-нова игра, "взела назаем" (че и доусъвършенствала) този елемент, въведен от **Dragon's Lair** и **Shenmue**, е **Fahrenheit**. Но стига негативизъм. Интересен е начинът, по-който се крадат хеликоптерите – с помощта на кука, която изстрелвате и закачате за летателния уред, след което се качвате горе и делово изхвърляте пилота.

Ключов момент е вербуването на други наемници, които да ви помагат за изпълнението на някои мисии. Също като вас, основното, което ще интересува колегите ви, са парите. Но пък ако по време на изпълнението на задачата прецените, че идеята да си разделите кинтите с някакъв чук не ви блазни особено, може да се опитате да го прецакате по някакъв начин и да приберете всичко за себе си. Поредното нововъведение, което ще разчупи адски много геймплея.

Зелените гущерчета, които припечелвате, ще могат да бъдат изразходвани за различни неща. Освен вече познатите начини за прахосването им като скъпите ер страйкове и доставки на превозни средства и бойно снаряжение, с тях ще плащате на наемниците, които присъединявате, и ще цакате на различни персонажи, които в замяна ще ви предоставят ценно инфо или ще ви вършат услуги.

Едно от нещата, което най-много зарадва сплотения ни колектив, е че ще можем да сеем разруха в кооперативен режим! Дано този моуд да не бъде вкаран "между-другото", а да му се отдели нужното внимание, защото определено ще се впише перфектно в концепциите на *Pandemic*.

Има още много спекулации около това какво може да има в **Mercenaries 2: World in Flames** и какво не, но в общи линии наблегнахме на най-основното според нас. Целите, които са си поставили разработчиците, са високи и искрено им пожелаваме да успеят да осъществят всичките си идеи, защото знаем, че са способни да ни дарят с истински шедьовър.

Design the Ink Contest

Доскоро на официалния сайт на **Mercenaries 2: World in Flames** се провеждаше конкурс за рисунка на татуировка, която впоследствие да разкраси мускулестото шведско тяло (ах!) на единия от персонажите – Матиъс.

Пичовете от *Pandemic* в крайна сметка избраха произведението на Мат Делука от Ню Джърси.

Ето какво казва победителят за себе си:

"Здравейте, казвам се Мат Делука, но приятелите ми ме наричат Мангустата и съм на 13 години.

Роден съм в Ег Харбър Сити, Ню Джърси, но се преместих и сега съм в Атко, Ню Джърси.

Някои от любимите ми игри са: **Mercenaries**, **Halo**, **Halo 2**, **Call of Duty**, **Metal Gear Solid** поредицата и като поздрав за всички ми приятели в Ирак – **Том Кланси** сериите! Но когато съм далеч от моето сладко, сладко *360*, играя пейнтбол с приятели.

След 20 години се виждам в армията или в SWAT екип. Специалноста ми ще е сапьор или снайперист. И... това съм аз!"

PS3

Lair

От: **Koralsky**

Жанр: Action-shooter | **Производител**: Factor 5 | **Разпространител**: SCEE
Излиза: 31 Юли 2007 | **Сайт:** www.us.playstation.com/Lair

Airplane? По-скоро LAIRplane...

Все още не знаем причината втората част на отличната екшън серия **Panzer Dragoon** да се нарича **Zwei** (от немски – две), след като в случая говорим за игра, правена за и от японци. Повече от десет години след езиковия прецедент, все още не сме разгадали тази пространствена мистерия, но пък ще ни се наложи да те запознаем с игра за дракони, разработена от немско студио. И освен това – изкопирала основната идея на **Panzer Dragoon** почти дословно (с една съществена разлика).

От фантастика към фентъзи

Немците от *Factor 5* са познати на световната игрална общественост най-вече с шутърните си творения, ситуирани в **Star Wars** вселената и неизменно изстискващи до крайност хардуера, за който са разработени. Въпросните творения пък са познати на световната игрална общественост с това, че при все по-сложния си начин на игра, винаги са били една геймплейна крачка зад споменатите вече **Panzer Dragoon** игри. Основната разлика между продуктите на *Factor 5* и произведенията на *SEGA* се състоеше в свободата, която имаше играчът. Докато в **Squadron**-ните на *Factor 5* можеше да предвижваш *X-wing*-ове и редица други **Star Wars** летателни апарати, то в **PD** бе ограничен от движенията на своя дракон. **Panzer Dragoon** игрите (изключвайки ролевата **PD Saga**) са игри от типа *"on a rail"*, в които играещият не може да контролира своя път, а единствено разположението на управлявания от него змей по екрана.

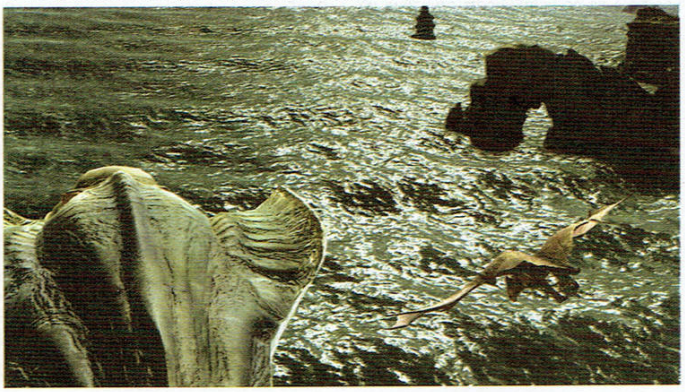
С **Lair** германците ще се опитат за първи път да представят своята визия за **Panzer Dragoon** от ново поколение. За основа на актуалния им продукт е използвано популярното митологично същество, като колаборацията между геймплея на **Panzer Dragoon Orta** и **Star Wars Rogue Squadron** е видна и с просто око.

Хубавото е, че периферните устройства към конзолата и нейната графична мощ са отприщили таланта на немското студио, защото това, което ще видиш след няколко месеца, е очеизвадно красиво. Чрез стрийм технология в реално време, *Factor 5* са успели да пресъздадат територии с площ от над 30 реални километра без на екрана да се появява дразнещият надпис "loading". Според авторите детайлът на всяка сграда, планина или елемент ще бъде с невиждано до момента качество. И всичко това ще върви на *1080p* на *PLAYSTATION 3*.

"...в битките ще бъде включен и силен стратегически елемент..."

Като всеки уважаващ себе си дракон, и този в **Lair** ще бълва огън, като се носят слухове и за наличието на леден и тъмен дракон, които не ги знаем какво точно ще бълват, но се обзалагаме, че ще е красиво. Желае ли да си похапне, гадинката ще може да го направи, разкъсвайки по действително брутален начин хора и животни. Ако случайно е сит, драконът може да размята бедните животни просто за удоволствие. Въпреки предварителната информация, подсказваща ни, че на играча ще бъде предоставена възможността да слиза от своя дракон на моменти, във финалния вариант на **Lair** подобна екстра няма да бъде налична. За сметка на това ще можеш да вършееш като "добруджанска сенокосачка есенна реколта" стотици противникови войничета, възседнал своя люспест

Най-реалистичните водни повърхности до момента. Просто трябва да видиш играта в движение.



Профил

Познати като силно приближено до *Nintendo* студио, разработващо ексклузивен софтуер за неговите конзоли, германците от *Factor 5* в момента са основен партньор на *Sony*. И работят ексклузивно за *PLAYSTATION 3*. Компания е създадена през 1987 година в Кьолн. Към днешна дата основният офис на *Factor 5* се намира в Калифорния. Президент на компанията (и основен говорител) е един от създателите – *Джулиан Егбрехт*. Освен с великолепните си в техническо отношение игри, *Factor 5* са познати и като компанията, която написа видео кодеци за *DivX* формата за *Nintendo GameCube* (респективно и за *Wii*). Ето и списък със заглавията, разработени от студиото до този момент:

PlayStation 3

* **Lair** (2007) (разработва се в момента)
* Неназован проект (разработва се в момента)

GameCube

* **Star Wars: Rogue Squadron II: Rogue Leader** (2001)
* **Star Wars: Rogue Squadron III: Rebel Strike** (2003)

Nintendo 64

* **Star Wars: Rogue Squadron** (1999)
* **Star Wars: Battle for Naboo** (2000)
* **Indiana Jones and the Infernal Machine** (2000)

PlayStation

* **Ballblazer Champions** (1997)

Super Nintendo

* **Super Turrican** (1993)
* **Indiana Jones' Greatest Adventures** (1994)
* **Super Turrican 2** (1995)

Sega Mega Drive

* **Mega Turrican** (1993)

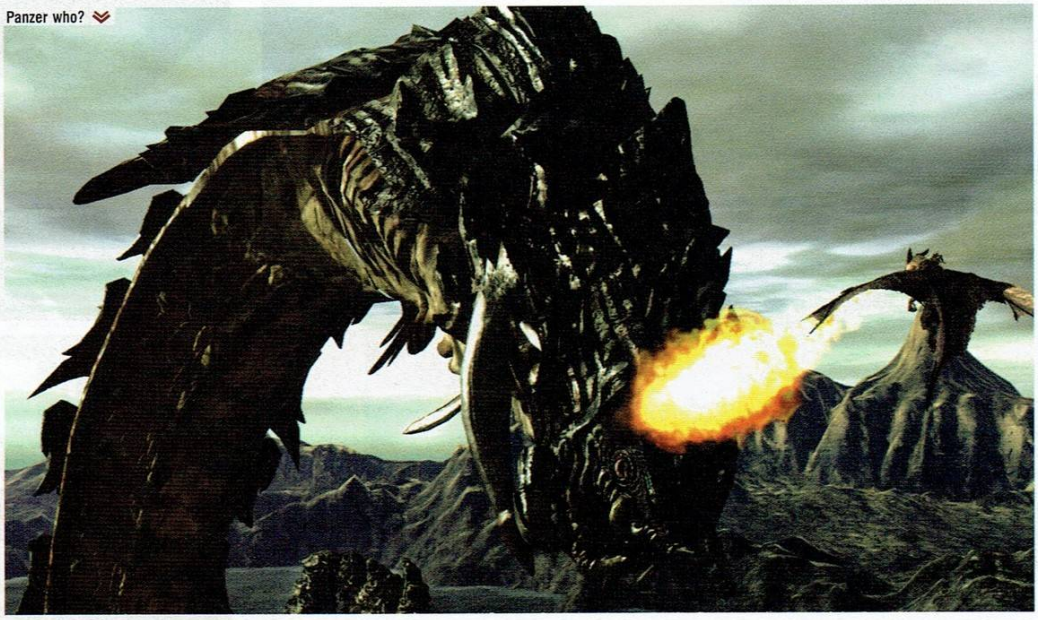
Game Boy

* **Contra: The Alien Wars** (1994)

Amiga

* **Katakis** (1988)
* **R-Type** (1989)
* **Turrican** (1990)
* **Turrican II: The Final Fight** (1991)
* **Turrican 3** (1993)

Panzer who?



приятел. Според *Factor 5*, в битките ще бъде включен и силен стратегически елемент, изразяващ се в нуждата на играча да помага на своята подчинена армия, докато си пърха над нея. Всеки отделен солджър ще има свое уникално ИИ, което в превод означава мащабни, истински битки, водени от стотици единици на екрана. Всичко това – със специалното съдействие на *CELL* процесора в *PLAYSTATION 3*. Що се отнася до битките по въздух, наред със споменатата вече огнена стрелба, плейърът ще може да се прехвърля на други дракони, неутрализирайки съответния ездач, разчитайки на уменията си на бърз и безшумен убиец. Ще присъстват и драконови битки *"one on one"*, които ще бъдат нещо като крайно опростен вариант на **Virtua Fighter**. Друг геймплеен елемент, който ни е известен, но за подробности около който немците все ще си траят, е придобиването на специални пси-умения в зависимост от дракона, който яздиш в съответния момент. Факт е, че чрез обикновената огнена стрелба няма да имаш особен проблем с отстраняването на всякаква драконова паплач в началото, но с напредването на играта (и уголемяването на противниковите дракони) с първоначалната ти огнехвъргачка можеш да минеш само за запалка, с която да палиш огънчето на противниковия драгън райдър. Така че разни допълнителни магически хитринки ще ти дойдат добре. Какви точно ще са тези умения и как точно ще са вплетени в начина на игра, все още не знаем.

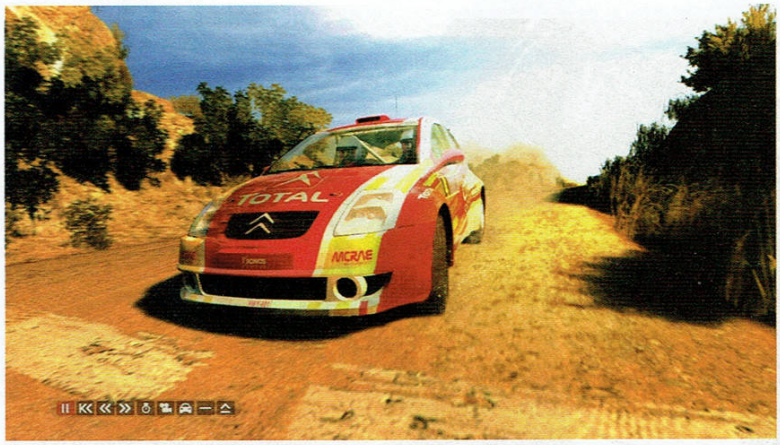
Нещо, за което сваляме шапки, перуки, диадеми и каквото там носим, е избраният от *Factor 5* преход между битките по земя и тези във въздуха. Благодарение на феноменалния графичен енджин, за който ще си поговорим по-обстойно малко по-надолу, разлика в детайла на даден замък, гледан от въздух и земя, на практика няма. Липсва и каквото и да е зареждане между приземяване и начало на полет, което автоматично премахва дразнещото накъсване, характерно за подобни заглавия до този момент. Предвид мащаба на играта, подобна подробност за нас е с фундаментално значение.

Историята ще бъде представена чрез късове линейно свързани пасажи. Героят ти, по подразбиране, ще бъде солджър, яздещ дракони, който се заплита в мрежа от политически афери и борба между различни фракции. Според *Factor 5*, макар и **Lair** да започва като типична военна приказка за добрите и лошите, всеки един играч ще бъде адски изненадан от развитието на сюжетната линия. Според студиото, обратите в историята няма да бъдат един и два.

Дори и на ниво алфа, **Lair** изглежда забележително. Графичният енджин е оптимизиран специално за хардуерното тяло на *PLAYSATION 3* и изстисква голяма част от неговата сила. Светлинните ефекти, текстурите, дистанциите, обемът – всичко ти крещи със страшна сила *Next Gen*. От най-високо ниво. Въпреки всички тия визуални благини, според *Factor 5* новият им продукт ще върви със стабилни 30 кадъра в секунда на *True HD* резолюцията от 1980x1080 прогресив. И да – подобни водни повърхности и рефракции на H2O не си виждал до този момент!

Фентъзи качество?

Силно се надяваме. От видяното до момента в алфа версията, представена на журналистите, можем да кажем, че играта впечатлява. Контролерът на *PS3* е използван по предназначение и вече ясно забелязваме приложението на заложената от *Sony* моушънсенсинг функция. Според нас е правилно и решението, взето от немците – земните битки да се контролират посредством аналоговите стикове на *SIXAXIS-а*. Играта се очаква да направи своята премиера през Юли, като от *Factor 5* потвърдиха официално, че собствениците на *PS3* ще могат да свалят безплатно демо през *HOME* малко преди премиерата на играта. За финал – ако всичко, което ни обещават (и донякъде вече показват) *Factor 5*, се изпълни, направо можем да ги прекръстим на *Factor 6*...



PC
PS3
X360

DiRT

От: **MrAK**

Жанр: рали симулатор | **Производител**: Codemasters | **Разпространител**: Codemasters
Излиза: 31.12 2007 - PC, 26.10 2007 - X360, PS3 | **Сайт:** www.codemasters.com/dirt

Големият шотландец удря некст джена

Ако се чудиш кой е големият шотландец от подзаглавието веднага разясняваме. **Dirt** всъщност е името на поредната игра от **Colin McRae** серията. Което още не е потвърдено със сигурност, така че може да се окаже, че в този материал ние ти разказваме за **Colin McRae 2007**, **Colin McRae Dirt** или както там решат да кръстят поредния си рали симулатор *Codemasters*.

"Състезателите трябва да са максимално концентрирани..."

Спорно е какво толкова може да се напише в превю за игра, която е имала вече 5 предишни части. Едва ли има някой, на който не му е ясно какво точно трябва да се прави в един рали симулатор, още по-малко пък – точно в този *безкрайно популярен* рали симулатор.

Само дето, наред с подобрената графика, за която ще стане дума по-нататък, *Codemasters* ни дават възможност да си поговорим и за обявените нови режими на игра. Първият от тях е Hill Climb, като планинарските асоциации в случая са подвеждащи. Hill Climb е състезание на сериозна надморска височина и с много голяма денивелация между старта и финала. Това, разбира се, не означава, че задължително през цялото време се кара по нанагорнище, има и моменти при които състезателят се спуска за малко или дори кара на равно, но те са рядкост. Основното предизвикателство при тези състезания се крие в разредеността на кислорода и в сложното, необработено и трудно за овладяване трасе. Състезателите трябва да са максимално концентрирани, което е трудно поради споменатата разреденост на важния за живите същества газ. А тъй като кислородът е необходим и за горенето, към края на трасето двигателите на автомобилите също изпитват големи трудности и не работят на пълният си капацитет.

На невероятната графика ще се наслаждаваш най-вече при повторенията, които си пускаш. По време на състезание няма да имаш възможност да обръщаш особено внимание на друго освен на пътя пред теб.

Как точно е реализиран целият този екстремизъм, ще видим, когато излезе играта. Другата новост е Rally Raid състезанието, което е познатото ни рали, но освен с часовника, ще трябва да се надбягвате и със съвсем реални опоненти по пистата. Това обещава да разнообразо до голяма степен играта и да привлече не само почитателите на рали шампионата. Самите състезания в **Dirt** ще са организирани в пирамидална структура, като ще имаш възможност да избираш всяко следващо предизвикателство, което да те доведе до върха на пирамидата, където – подозираме – ще е Световният Рали Шампионат. Тази схема *Codemasters* вече са използвали успешно в **CMR 2005** и **ToCA Race Driver**. На разположение ще са и няколко цели шампионата, които ще можеш да изиграеш от начало до край, но още не е ясно кои ще са те. Естествено, ще е наличен и мултиплейър, като освен лице в лице, ще можете да се изправяте срещу противници от целия свят и задочно, чрез система, която ще записва най-добрите времена поставени на дадено трасе и ще пази постоянна информация за 100-те най-добри пилота.

"...най-добре изглеждащата некст джен рейсинг игра до този момент."

Британските производители отново са обърнали особено внимание на детайла и визуалното представяне на своето отроче и смеем да твърдим, че са постигнали невероятен успех. От това, което се вижда от филмчетата, а и според мненията на западни колеги, това е най-добре изглеждащата некст джен рейсинг игра до този момент. Детайлите на няколкото лицензирани трасета отговарят адекватно на оригиналите си и са изпипани до последното храстче. Това, което е достойно за похвала, отново е демидж системата. Колата ще търпи повреди от козметичното ожулване на боята до пълно разпадане, ако си неразумен шофьор, и всяка от тези повреди е пресъздадена реално и се отразява на поведението и управлението на автомобила. Случвало ни се е и в предишни части да завършваме на 3 гуми или да ни отказва двигателят, но тук се говори, че степента на реализъм е вдигната до безобразно истинско ниво. Същата е и ситуацията с настройките на автомобила преди старт, но по стар обичай, ако нямаш познанията, нужни ти за работа в гаража на бай Генчо, можеш спокойно да се довериш на предварително зададените настройки и съвети, които ще ти бъдат декламирани от самия Колин МакРий, поне в европейската версия на играта.

Dirt може да се похвали с над 45 различни автомобила от различни класове и години, както и с над 120 различни състезания – количество, достойно дори и за царя на рейс симулаторите **ToCA**. След всичката тази информация не ни остава нищо друго, освен нервно да потриваме ръце и да седим на полусъединител до самия край на годината, когато играта излиза за PC в Европа. Притежателите на некст джен конзоли ще могат да ѝ се насладят малко по-рано, към края на октомври.

PS3
X360

Battlefield: Bad Company

От: **Ikarus**

Жанр: FPS | **Производител**: Digital Illusions | **Разпространител**: EA Games
Излиза: края на 2007/начало 2008 | **Сайт:** www.battlefield.ea.com

NextGen + Трима Крале

В *DICE* явно не са запознати с лафа "Само да не ви става навик". Е, дишайте спокойно, този поне не се очаква преди края на 2007-ма, като е съвсем вероятно да се доотложи и за пролетта на 2008-ма. Освен това – шокиращо – екипът си е наумил да се поизпоти за парите на играчите и ни готви нещо съвсем различно. Да, и ние очаквахме да обявят нов скинпак под името **Battlefield 4**, но не би. Новаторско творчество кипи в офисите на *DICE*. Нали споменахме, че не е за вярване?

Дум-дадум!

Шапки долу, иде . сингълплейър **Battlefield**. Само да не помислите, че в редакцията сме изпаднали от столовете от изненада и се гърчим на пода в очакване. Вярно, че някой беше изгубил ума и дума и се беше проснал на канапето, но по-скоро бихме заподозрели бирите, отколкото долитащите от *EA* "сензации". Съвсем в реда на нещата си е да се пробват хората – при такава популярност би било грехота да не си разшириш франчайза в малко по-различна насока. Без, естествено, да се бяга от корените на поредицата.

"Не искаме да създаваме поредната така наречена "епична игра", въртяща се около безмълвен човек-армия, спасяващ света от супер злодей и зли извънземни" – рекоха от екипа.

Първо това не всеки го може, второ никой и не очаква това от тях, но успехът на **Halo** и **Gears of War** е трън в окото на всеки разработчик, особено когато е тръгнал да прави заглавие за двете конзоли-флагмани на новата генерация. По нелеп, но разумен начин авторите се разграничават и дистанцират отрано, да не би после някой да ги закопае със сравнения.

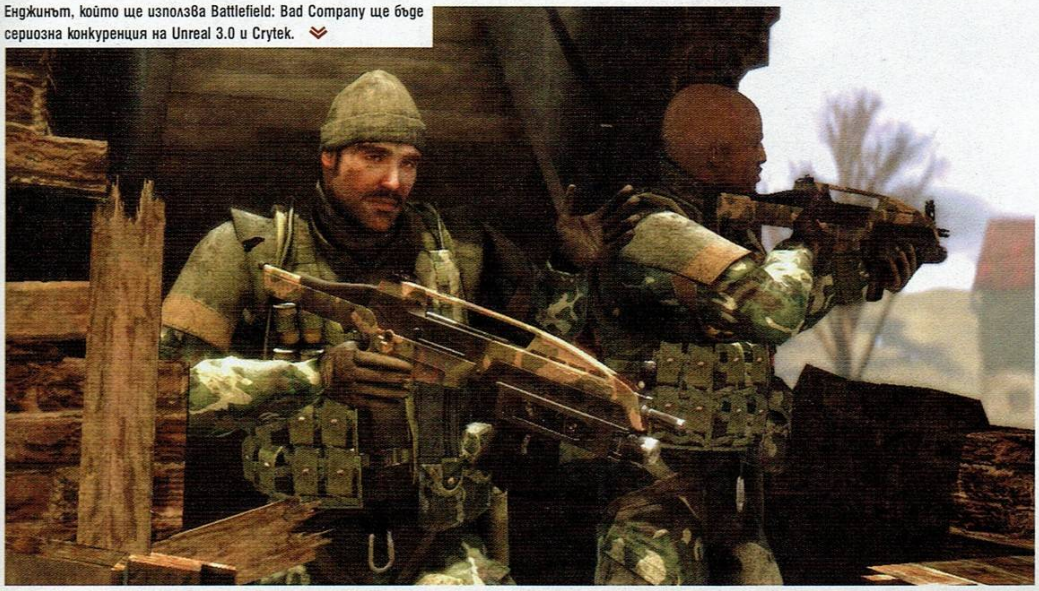
"...театър на бойните действия ще бъде основно Близкият Изток."

А където човекът-армия не е достатъчен, са ти нужни трима. **Battlefield: Bad Company** ще разказва историята на трима войници, решили да си скъсат нашивките в разгара на война и да се борят за личните си цели и амбиции. Всичко това подплатено с обилна доза черен хумор. Историята ще се развива няколко години напред в бъдещето, а театър на бойните действия ще бъде основно Близкият Изток. Потенциалният конфликт, който напоследък всички предвиждат. Ако и на вас цялата работа подозрително ви намирисва на филма **Трима Крале** с Джордж Клууни в гейм вариант, явно сте от хората, които все пак ни четат подзаглавията на статиите. В този ред на мисли единственият трейлър за играта към днешна дата ни показва двама души – един стандартен отворко с брадичка и един голям и черен здравеняк – съвсем като на кино. Третия си го криет още, така че ако се окаже дигитално въплъщение на гореспоменатия култов актьор с надлежно платен от *EA* крупен хонорар, няма да сме особено изненадани. Само женската аудитория да не ни окупира конзолите. На този етап няма никакви твърди данни за кооперативен режим, но сме склонни да вярваме в наличието му.

NextGen лудница

Стигнахме и до задължителния елемент в шоупрограмата – гръмките обещания. Наистина са такива. **Лошавата компания** е в разработка от над година, а чисто новият Frostbite енджин – вероятно от около две. По досега показаните шоти и видео материал може да се съди, че той поддържа всички най-съвременни достижения в областта на сложните технологични термини и изглежда адски добре. Енджинът е специално разработен да поддържа взривяване и раздробяване на почти всичко, което ви попадне пред погледа – бетонни стени, къщи, хангари и хамбари. Да, ще има и избухващи варели. Това не е някаква новост – GeoMod енджинът на **Red Faction** също поддържаше ломене на нивата, и то преди доста години, но би било революционно да го видим направено като хората. Извънредно дразнещо е някакъв мухъл да ти подава ракети и да не можеш да го убиеш със 120мм-овото оръдие на танка си, защото се крие зад 10 сантиметрова тухлена стена. Е, тук ще можем сами да си проправяме път през бойното поле. Надяваме се и петдесетината тона стомана със засилка да могат да минават през подобни стени, вместо да хабят снаряди, но едно е сигурно – палатковите лагери на снайперистите няма да са в безопасност. За целта ни обещават и огромна доза познати оръжия, както и някои, които все още съществуват само на хартия. Както и множество превозни средства. Сингъл кампанията уж щяла да бъде нелинейна, играчът сам щял да избира кога какво да направи и с какви средства, че дори се говори за sandbox геймплей. Това ще го оставим без коментар, защото идва доста дръзко като за FPS. Авторите все пак ни уверяват, че няма да жертват забавлението в името на самоцелен реализъм, а купонът и тоталната разруха ще продължат с пълна сила в мултиплейъра, поддържащ до 24 човека. Въпреки безобразността на предишната конзолна инкарнация на **Battlefield**, ние сме с позитивни очаквания за новото отроче на *DICE*.

Енджинът, който ще използва Battlefield: Bad Company ще бъде сериозна конкуренция на Unreal 3.0 и Crytek.



JOHN WOO PRESENTS

STRANGLEHOLD

HEROIC BLOODSHED

PC
PS3
X360

Жанр: TPS
Производител: Midway Games
Разпространител: Midway Games
Излиза: Септември 2007
Сайт: www.strangleholdgame.com

"Честта е неговият закон.
Отмъщението е неговата мисия.
Кръвопролитието е единственият му избор."

JOHN WOO

Роден на 1 Май 1946г. в южен Китай, Джон Уу още на 5 годишна възраст се преселва със семейството си в Хонг Конг където и започва филмовата му кариера. През 1971г. започва работа в известното студио *Shaw Bros.* като асистент режисьор на кунг-фу легендата Чанг Че (**The One-Armed Swordsman** поредицата; **Have Sword, Will Travel**; **Boxer from Shantung**; **Five Deadly Venoms**; **Killer Army**;). Първите петнадесетина години от творчеството на Уу са свързани най-вече с кунг-фу фликове и комедии, повечето от които не постигат комерсиален успех. Тъкмо когато изглежда, че краят на кариерата му наближава, небезизвестния Цуй Харк назначава Уу като режисьор на екшъна **A Better Tomorrow**, в който си партнират супер звездите (макар и не толкова известни по онова време) Юн Фат Чоу и Лесли Чунг (самоубил се на 1 Април 2003г.). Филмът не само се оказва невероятно успешен, но и до ден днешен е смятан за повратен момент във филмовата индустрия на Хонг Конг.

Следват още няколко класни Хонг Конгски екшъни един, от които **The Killer**, който по скромното ми мнение е не само върхова точка в творчеството на режисьора, но и един от най-добрите филми в жанра създавани някога.

Джон Уу за отрицателно време натрупва както огромна фен база, така и признание от колоси като Мартин Скорсезе, Куентин Тарантино, Робърт Родригез, Сам Рейми и много други. Много от шедьоврите на Тарантино като **Reservoir Dogs** и **The Matrix** на братята Уашовски са черпили вдъхновение именно от фликовете на китаеца.

Бъдещето за Хонг Конг обаче не изглежда розово, защото наближава предаването му на Република Китай. Затова и Уу решава, че ще направи един последен филм, след който ще поеме към Холивуд. Този филм е именно **Hard Boiled**.

В страната на неограничените възможности попада под крилото на Universal Studios. Поради множеството творчески ограничения, които му бивят налагани следващите две продукции на Уу - **Hard Target** и **Broken Arrow** се оказват посредствени.

За следващият му филм Paramount му предоставят нужната свобода и той им се отплаща като прави изключително успешния блок бъстър **Face/Off**.

По-запомнящи се от следващите му произведения са **Mission Impossible II** и **Hostage**, които постигат сериозен комерсиален успех.

Освен с играта Stranglehold в момента Уу се занимава и със следващия си филм **The Battle of Red Cliff** базиран на класическата китайска, историческа новела **Romance of the Three Kingdoms**, която се радва и на сериозна популярност на гейм сцената.

Много е важно, когато тръгваш да правиш нещо, независимо дали иде реч за филм, комикс, албум или – както е в тук разглеждания случай – игра, да си наясно с целите, които си поставяш. В противен случай е твърде лесно да се загубиш някъде в процеса на творене, опиянен и заслепен от собствения си ентусиазъм, в крайна сметка идеите ти да останат некачествено реализирани и най-вече – недоразбрани. В този ред на мисли – жизненоважни са не само хайпът и рекламната кампания на продукта, но и имиджът, който сам му изграждаш чрез тоновете трейлъри и късчета информация, които пускаш още докато е в процес на разработка. Защо мисля така ли? Ами защото както жизнерадостната фенщина у геймърите, така и предубеждеността им могат да ти изиграят лоша шега. В повечето случаи дори само името на даден човек или студио са достатъчни, за да предизвикат огромен интерес към предстояща игра и да изведат очакванията на играчите в неблагоразумни висини. Всички помним Ромеро и **Daikatana**. Още по-тежко е положението, когато си говорим за продължения на известни франчайзи. Сравнително актуален пример е **Doom 3**. Страхотна игра, която обаче разочарова мнозина, защото очакваха ако не революция, то поне най-великият FPS за последното десетилетие. Е, нека видим какво очакваме от **Stranglehold**.

"Stranglehold далеч няма да е пионер..."

Причината, поради която започваме текста по този начин, е проста – не ни се иска някой да подходи с грешни очаквания към превюираното в момента заглавие. В случай, че не знаете – **Stranglehold** се явява нещо като игрално продължение на култовия хонгконгски екшън **Hard Boiled**, появил се през далечната 1992 г. и разтърсил кино индустрията не само на Изток, но и на Запад и преобърнал представите на хората за това как трябва да изглежда един класен филм от високоадреналиново естество. По онова време режисьорът Джон Уу е налагал нови стандарти и е проправял нови пътища, по които жанрът да се развива. Сега обаче сме 2007 г. Стилните екшън сцени, включващи куул пичове с тъмни очила и бед ес поведение, правещи главозамайващи каскади в булет тайм, са нещо нормално и дори вече изтъркано – при това не само във филмите, но и в игрите. **Stranglehold** далеч няма да е пионер в гейм средите и ще трябва да се съобразява с колоси като вездесъщите **Max Payne**, **Devil May Cry**, **Black** и всички други заглавия, плагиатствали нагло (макар и крайно успешно) именно от неговия първоизточник – **Hard Boiled**. Искрено се надяваме, че на пичовете от *Midway* тези факти са им кристално ясни и ги имат предвид при работата върху всеки един елемент от геймплея, защото в противен случай ще се сблъскаме с поредната доза пропилян потенциал.

Ако все още не си разбрал (или си хранел някакви неясни съмнения), **John Woo Presents Stranglehold** ще е чистокръвен търд търсън екшън, който – силно се надяваме – няма да се окаже ъпгрейднат визуално **Max Payne** с Чоу Юн Фат в главната роля.

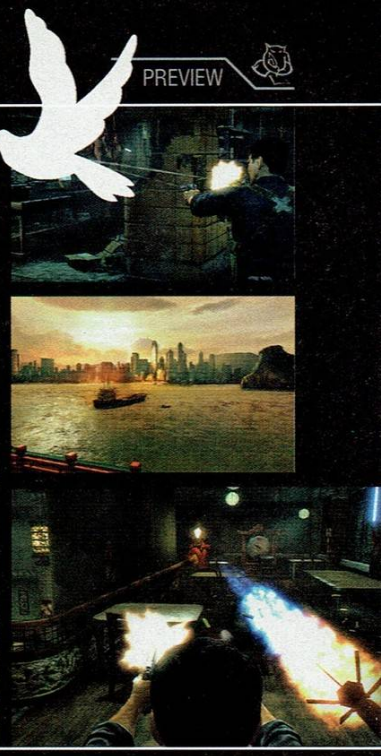
"Чест, лоялност, любов..."

До момента за сторито не се знае почти нищо, освен че става дума за директно продължение на **Hard Boiled**. Две престъпни групировки воюват помежду си за контрол над Хонг Конг, поради което настава сериозен хаос и погребалните агенции едвам насмогват от работа. В бъркотията, за разнообразие, е замесен и някакъв руски мафиот, та да не вземат играчите да се отегчат от триадите. Инспектор Текила естествено отново ще е главното действащо лице. Джон Уу обещава завързан сюжет и интересни персонажи. Плюс чест, лоялност, любов... и бели гълъбчета – все елементи, характерните за филмите на режисьора. Можем да бъдем сигурни, че те ще бъдат силно застъпени и в играта, имайки предвид, че самият той ще се грижи за сценария. Предвид почти нулевото инфо около този аспект обаче, засега ни остава единствено да се надяваме, че сюжетът няма да служи само за пълнеж.

"...говорим за динамично рушащи се нива със смазващо ниво на интерактивност."

Чикагският отдел на *Midway* очевидно знае как да използва една мощна графична платформа, когато има на разположение такава, защото нещата, които са постигнали с Unreal 3 енджи-

Гледайки количеството кръв полепнала по Текила само от някакви си престрелки, изгаряме от желание във финалната версия на играта да има и бензинова резачка.



на, изглеждат смразяващо добре. Моделът на главния герой е със страховито ниво на детайл и е точно копие на Чоу Юн Фат, до последния белег от акне по задника му (*няма и да питам... – бел. Snake*). Лицевите анимации и гримасите на персонажите са невероятно раздвижени. И макар че редовите противници не са направени от чак толкова много полигони, колкото по-централните герои, те също изглеждат повече от прилично. Това обаче е нищо в сравнение с чудесата, които разработчиците са направили на ниво околна среда. Всяка една от показаните до момента локации изглежда смазващо! Нивото на детайл, постигнато от *Midway*-ци, е меко казано похвално. И ако още при съзирането на чайната къща (показана най-обстойно до момента) ченето ви не е увиснало до пода, почакайте само началото на екшъна, когато всичко около вас ще започне да се троши, благодарение на Massive D(estruction) енджина в комбинация с Havoc. И под всичко имаме предвид ВСИЧКО! Всяка една чаша, бутилка, стол, маса, картина и изобщо всеки дребен или едър фрагмент от интериора може да бъде унищожен с правилно насочена огнева мощ. Това, прочее, важи не само за по-дребните предмети. Куршумите ви (както и тези на вашите противници) рушат парапети, бар плотове, чупят плочките по стените, след което започват да дълбаят мазилката отдолу. Може би за пръв път в историята на геймминга можем реално да си говорим за динамично рушащи се нива със смазващо ниво на интерактивност. В случая обаче не става въпрос за свобода, каквато ни бе обещавана още в **Red Faction** и благодарение на която се предполагаше, че играта ще бъде почти изцяло нелинейна и всяка една ситуация ще има десетки различни разрешения, а по-скоро за чисто козметично деформиране на нивата. Не, че няма да можете с някой рокет лончър да съборите балкона, на който са се наредили обстрелващите ви гадове, и копеленцата да се размажат с него, но това ще бъде възможно само на определени места. След развихрянето ви всяка една стая ще изглежда точно като във филм на Джон Уу след по-масова престрелка. "Деструктивният" и физичният енджин гарантират, че колкото и пъти да преиграваме едно и също ниво, пораженията по него винаги ще изглеждат по различен начин.

Tequila Time

Не само визията обаче ще ви напомня за културните филми на режисьора. Макар и чисто геймплейно да не се очаква нищо революционно и в основата си **Stranglehold** да е стандартен TPS, това, което ще го извиси над останалите представители на жанра, са именно типичните за лентите на Уу ефектни каскади, които ще можете да изпълнявате. Изпълнения като показаната в един от трейлърите груба гавра със законите на физиката, в която Текила започва да тича надолу по парапета на стълбище, стреляйки по противниците, които се намират на долния етаж, след което скача от него, отблъсква се от стената и се приземява върху стоящата наблизо маса, до чийто край се плъзга по корем, продължавайки да обсипва злощастните триади с дъжд от куршуми. Всичко това, естествено, се случва на забавен каданс, тук наречен Tequila Time. Да, точно за такива главозамайващи каскади си говорим. Левъл дизайнът и изобщо всички елементи от геймплея са така устроени, че да не накъсват екшъна по никакъв начин и адреналинът на играчите да е постоянно на макс. Каквото и да случва, вероятността в близката околност да няма нещо, което да заработи във ваша полза, било то полюлей, с който да се прехвърлите на отсрещния балкон, или количка от руум сервиз, с която да се плъзнете напред, клони към нулата. Всички тези позьорщини ще правите не само за собствено удовлетворение и за да покажете на Данте "кой е татко", но и за да печелите текила точки, позволяващи ви да използвате специалните си умения, наречени "Tequila Bombs". Колкото е по-ефектно разиграете ситуацията, толкова повече точки ще получите. Спешълите закономерно маркират най-високата точка от визуалното изпразване, като наред с това са и много ефективни. В една от показаните текила бомби Чоу Юн Фат прави няколко завъртания на място с пистолети в двете ръце, сервирайки на враговете си оловна салата, като през това време камерата се върти около него и сменя постоянно ъглите си, за да изглежда всичко максимално яко. Естествено движението е съпътствано и с прехвърчащи бели гълъби, които са запазена марка на Джон Уу. С "Артилерийския огън", друго от специални движения, ще поваляте по четири противника с един изстрел на шотъна. Друга от демонстрираните за момента текила бомби е "Прецизното прицелване", при което времето се забавя, прицелвате се в някой участък от тялото на противника (да, и там може) и натискате "спусъка". Камерата проследява отблизо куршума и когато късчето смърт се вреже в плътта на нещастника, следва пререндвана

HARD BOILED

Предвид факта, че когато се е захванал с **Hard Boiled**, Джон Уу е знаел, че това най-вероятно ще е последният му хонгконгски филм, режисьорът въобще не си е губил времето с глупости и го е заснел като за последно! Според някои критици лентата е сред по-слабите му heroic bloodshed произведения поради по-малкото внимание, което е отделено за моралните и социални послания, неизменна част от екшъните му. Макар и да не отсъстват напълно, тези елементи биват значително по-слабо застъпени в **Hard Boiled** за сметка на чистия екшън (който е и причината други пък да смятат филма за най-силния му heroic bloodshed). Маниакалните стилизирани престрелки със смазваща хореография са повече от всякога и повярвайте ми – количеството не доминира над качеството! И тъкмо когато след средата си мислите, че това всъщност е най-динамичният филм на режисьора, идва финалът, в който към 30 минути за разлика от дъха ви, екшънът просто отказва да спре. Въпросният финал е известен и с една от най-дългите екшън сцени в историята на киното – 2 мин. и 42 сек. лонг тейк (сцена без прекъсване и монтаж), включващ Чоу Юн Фат и Тони Леунг, които изтребват маса народ, придвижвайки се из множество стаи и коридори на два различни етажа от горяща болница.

Сюжетът ли? Е, щом ви интересува – инспектор Юен (Чоу Юн Фат), по-известен като Текила, се бори срещу един лош пич, търгуващ с огромни количества незаконни оръжия. След като губи партньора си в ожесточена престрелка, Текила се съюзява с Тони (Тони Леунг), който е венге под прикритие, и двамата започват да изтребват де що сварят Триади, за да достигнат финален бодикаунт от 307 трупа!

Без въобще да се изсилвам, смея да твърдя, че без **Hard Boiled** и филмите на Джон Уу като цяло, днес надали щяхме да имаме игри като **Max Payne** и филми като **Матрицата**. Да не говорим, че съвременните екшъни просто нямаше да са същите.

анимацийка, съобразена със зоната, в която сте го уцелили. Създателите обещават, че разнообразието от тези анимации ще е голямо и най-вероятно ще надхвърля 40. Специалните движения ще се използват посредством различните посоки на джойпадовите "кръстачки".

Предполагам и сами се досещате, че играта ще е всичко друго, но не и реалистична. Намираме решението на *Midway* да гонят по-аркаден геймплей за крайно удачно в случая. И накъде е едно олд скуул екшън заглавие без запомнящи се бос файтове? О, да – такива ще са налични и ако отново се доверим на чикагското студио – ще са много на брой и приятно разнообразни.

"John Woo Presents Stranglehold е в доста напреднал стадий на разработка и всичко до момента изглежда повече от обещаващо."

Най-вероятно запознатите с филмите на Уу вече са напълно наясно какво точно да очакват от **Stranglehold**. За фенове на режисьора фактът, че разработката на играта е под прекия му контрол, е повече от радостен и гарантира, че тя ще носи уникалния му почерк. А за останалите – нека обърнат внимание на споменатото в едно от страничните карета – Уу е човекът, от който тръгва практически всичко, което обичаме в съвременните екшъни. Предвид факта, че към сцените ще са режисирани именно от него, Коджима ще трябва сериозно да се постарае с **Metal Gear Solid 4**, за да задържи лидерската си позиция по този показател. Леки поводи за притеснение са не особено стабилният фреймрейт при демото и доста ниската трудност. Последната, твърдят създателите, е била преднамерено занижена, само за да могат за минимално време журналистите да видят колкото се може повече от играта. Но ние сме си недоверчиви копеленца и ще повярваме в това, чак когато се убедим, че финалната версия на **Stranglehold** е способна да натегне рефлексите ни до максимум. Нестабилните кадри пък са сравнително оправдани от това, че всичко по нивото, което строшите, си остава там и не изчезва с времето, като това се отнася дори и за труповете. Дивелъперите обещават да направят всичко възможно и във финалната версия телата на умъртвените противници да не се изпаряват по познатия от повечето екшъни начин, наред с дупките от куршуми по стените и кръвта (която въобще не е пестена и освен мебелировката, цапа обилно лицето и дрехите на инспектор Текила).

John Woo Presents Stranglehold е в доста напреднал стадий на разработка и всичко до момента изглежда повече от добре. Освен ако *Midway* не осерат нещо кардинално (което силно ни съмнява, защото студиото е повече от кадърно, пък и стои зад адски недооценения и също бая аркадно-деструктивен **Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy**), скоро на пазара може би ще имаме нов еталон за виртуален екшън.

Понеже знаем, че конкретно PC версията вълнува мнозина от вас, ще побързаме да ви успокоим с обещанието на *Midway*, че притежателите на персонални компютри няма да бъдат ощетени в нито един аспект. Не само, че играта ще излезе едновременно и за трите обявени платформи, но и PC версията ще се радва на ексклузивна поддръжка на Direct X 10.

В случай, че сме събудили интереса ви, докато трепетно очаквате пусковата дата, нищо не пречи да се подгреете с някой от heroic bloodshed филмите на режисьора и да дообогатите филмовата си култура и съдържанието на адреналин в кръвта си.

CHOW YUN-FAT

Макар и вече почти на 52 години Чоу Юн Фат не е загубил дори капка от чара си, камоли от актьорския си талант и продължава да ни радва. Като не малко други звезди той също е имал трудно детство и е напуснал училище на 17 години за да помага на семейството си, работейки всевъзможни неща от таксиметров шофьор, до пощальон. Един ден обаче се отзовава на обява във вестник, благодарение на която прави своят дебют като актьор в телевизионната станция TVB. За отрицателно време благодарение на своята харизма и талант си проправя път нагоре и през 1980г. получава централна роля в сериала **The Bund**, от където и се прочува.

Това обаче, което Чоу Юн Фат наистина желае е да се появи на големия екран. Наред с участията си в многобройни сериали, той се домогва и до няколко роли в сравнително долнопробни пълнометражни филми. Спасението за него идва точно от там от където идва и за Джон Уу – **A Better Tomorrow**.

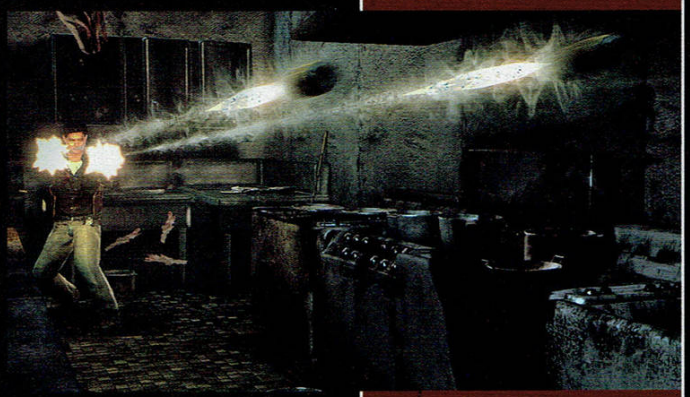
След колосалният успех на гореспоменатия блокбъстър, актьора се оттегля от телевизията и започва да участва в поредица от така нареченте "Heroic Bloodshed" филми (поджанр на хонг конгските екшъни, със силен акцент върху честа, насилието и разбира се ефектните и стилни престрелки; най-характерни представители на жанра са лентите на Джон Уу и Ринго Лам) измежду, които култовите класики **The Killer** и **Hard Boiled**.

Заедно с екшън ролите си Чоу Юн Фат взема участие и в множество романтични комедии, доказвайки, че актьорския му талант не се крепи само на чифт пистолети и тъмни очила.

Първите му изяви в Холивуд са колебливи и едва след противоречивите **The Replacement Killers**, **The Corruptor** и **Anna and the King** отново напомня за себе си в шедьовъра на Анг Ли - **Crouching Tiger, Hidden Dragon**. Играейки майсторът на меча Ли Му Бай, Чоу Юн Фат за пореден път показва колко комплексен актьор е, смело навлизайки в непознати за него води.

Преди още прясното си участие в продукцията на Имоу Жан **Curse of the Golden Flower**, хонг конгската звезда взема участие в не толкова популярните Waiting Alone и The Postmodern Life of My Aunt.

В момента се изявява като демоничен пират в **Pirates of the Caribbean: At World's End**, който всички очакваме със зле прикрито нетърпение.



Bulgarian Warcraft 3 Champions League Finals

от: **Wolf**

Победителите

1. World Elite.International – Купа, Златни медали, 500 лв.
2. NoWayOut.Bulgaria – Сребърни Медали
3. Mary Jane – Бронзови Медали
4. G2H Gaming – Споменаване в Gamers' Workshop

Bulgarian Call of Duty Champions League

1. Man1a.gaming – Златни медали
2. Vicious Gaming – Сребърни медали

CS EPS Bulgaria Qualifications

1. XPD – Класиране за първия сезон на EPS Bulgaria
2. Man1a.gaming – Споменаване в Gamers' Workshop

Финалите на тазгодишната **BWCL**, организирани от нашите приятели от Българската Федерация по Електронни Спортове, се проведоха на 28 Април в УАСГ в София. Gamers' Workshop, разбира се, присъстваше след любезната покана на човека с изключително нелюбезен ник, явяващ се шефче на БФЕС – Мартин Кадинов. Самото събитие се развиваше във входната зала на бившия ВИАС в центъра на София, където организаторите бяха разпънали един прилично голям екран, на който прожектираха мачовете, които се играят в момента, промо филмчета на отборите и лигата, както и как водещият си нагласява звука на Winamp-а. Музиката, разбира се, беше надъхващ електронен транс, а всички мачове се коментираха от професионален е-спорт коментатор.

Събитието продължи цял ден, от ранна сутрин чак до 10 часа вечерта, като освен финалите на BWCL лигата, то включваше и финалите на онлайн квалификациите за първия сезон на националния шампионат по **Counter-Strike** (EPS), чийто награден фонд е 5000 лв, както и финалите на близнака на BWCL за **Call of Duty** – BCCL. Колкото до важния въпрос "кой обра наградите?", можете да видите отговора в карето към статията. Там, както се постараха да ни информират, поради нашата очарователна босота в сферата, изненади нямало. Което обаче не означава, че вълнуващи мачове липсваха, като реално се откроиха финалите при двата екипа.

При всички положения най-важното за едно подобно събитие е атмосферата. Ако преди няколко години някой ми беше казал, че подобни неща ще се случват и в България, щях чисто и просто да му се изсмея в лицето. Фактите обаче са си факти. Огромните количества респект трябва да се изливат към Българската Федерация по Електронни Спортове, защото благодарение на тях и нашите про геймъри и фенове на е-спортовете могат да се почувстват бели хора и част от световната сензация.

Атмосферата във ВИАС в късния следобед и ранната вечер беше меко казано електрическа. На екрана се разигравах *значими* мачове и се играеше за истински пари и възможности, а не просто за чест и слава. Зрителите наоколо коментираха помежду си и откровено се вълнуваха от случващото се. Наляво и надясно се разкарваха играчи от отборите с екипчета на спонсорите си, на които Вълка изключително неблагородно завиря и се замечта за жилетка на добрия стар I Clan – единствената българска **Quake** сензация.

Не можем да пропуснем и *HardwareBG*, които отново бяха решили да се изфукат и бяха докарали едно Quad-Core SLI животно с две XFX 8800GTX енвидии, което дори се опитаха да продадат на нас, бедните журналисти, за скромната сума от 6000 лв. Ние им се смяхме. *Пулсар* пък, като партньори на БФЕС, бяха осигурили копия на последната eSports сензация **Command & Conquer 3** със специално намаление от 15%, актуално само за събитието. Всеки, който пожелаеше, можеше да попълни кратка анкета, за да участва в томбола, от която да спечели MP3 плейър.

Разбира се, не всичко беше на нивото, което сме виждали по филмчетата от подобни събития в Германия, Франция и прочее широк бял свят. Наградите не бяха толкова големи, тълпите не бяха толкова въодушевени, като цяло мащабът не беше същият. Въпросът е, че и бюджетът на БФЕС не е като този на подобните организации в други държави. Знам, че се повтарям, но фактът, че благодарение на тези момчета, подобни събития изобщо се случват, заслужава огромни дози респект от наша страна. Тази година 500 човека във Виас, догодина 4000 в Първа зала на НДК!

От: **KillaH**

ПЪТАТ НА ВОИНА

Законът е далече, а юмрукът - близо.

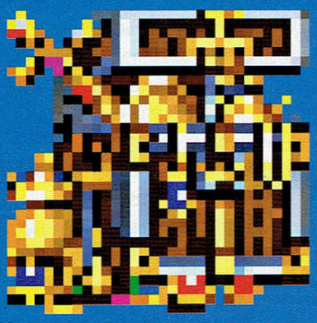
Beat 'em up – игрите са непосредствено и интерактивно продължение на хонг-конгските ийстърни от 70-те години на миналия век, в които млади юнаци с дръпнати очи разхвърлят с голи ръце тълпи от гангстери или от врагове на личната школа по бойни изкуства.

Малкият дракон

Всичко започва в един хубав за видео-гейм индустрията ден, когато Брус Ли – първата международна звезда на азиатското кино – замисля грандиозен филм за популяризирането на създадения от него боен стил джийт кун до. По негов замисъл във филма **Game of Death** героят му, в тандем с две приятелчета, трябва да обърне навън с хастара пететажна пагода, като на всеки етаж громи всевъзможни противници. С изкачването по етажите уменията на враговете нарастват, а в края на всеки етаж Брус Ли трябва да преодолее по един "бос", владеещ определен боен стил. За съжаление, преди смъртта на Брус Ли от филма са заснети само около 54 минути, а впоследствие заглавието е довършено и пуснато в кината с друг сценарий. Какво всъщност се крие зад ингилизкото side-scrolling beat 'em ups? Смятам, че най-точният превод на словосъчетанието side-scrolling е "развиващ се странично". Превеждането на останалото е лесно: "натупай ги всички". И така, какво точно представляват игрите от жанра "странично развиващо се натупване на всичко живо"? Ако се допитаме до онлайн енциклопедия, ще установим, че "в тези игри един или повече играчи избират по един уникален герой и обединяват усилията си да удрят, ритат, мятат и/или кълцат контролирани от компютъра противници". Битката се разгръща в поредица от странично минавани нива, някои от които завършват с още по-силен противник, наречен "бос". Игрите, в които непрекъснато се използват хладни оръжия, се развиват в под-жанр, звучно наречен hack'n'slash (коли и кълцай).

Пияният майстор

През 1984 г. японската компания *Irem Corporation* пуска на аркадния пазар играта, която става популярна по света с американското си заглавие **Kung Fu Master** (американската версия е стъкмена от *Data East*). В Япония **Kung Fu Master** е наречена **Spartan X** – по-другото име на филма **Wheels On Meals**. Главният герой в **Kung Fu Master** – Томас – е изкопиран от филмовия герой, изигран от Джеки Чан. Всичко останало е заимствано от сценария на Брус Ли: пететажна пагода (наречена "Храма на дявола" – Devil's Temple) с по един бос и рояци от по 3-4 типа противници на всеки етаж, е кръстосвана на шир и дълж от нашия кунг-фу спец. Целта на нон-стоп млатенето е Томас да набори мистериозния Мистър Хикс на последния етаж, като по този начин освободи гаджето си Силвия. Най-вероятно **Kung Fu Master** е първата beat 'em up аркадна, а малко по-късно и телевизионна видео-игра, която в онези смутни времена и хабер си няма, че дава началото на един от най-популярните жанрове днес. Освен основата на геймплея (удари с ръце и с крака, с прикляканe или с отскок), тя дава на жанра и някои от неговите вторични елементи, като фиксираното време за минаване на всяко ниво и живописните звуци при размазването на противниците и босовете.

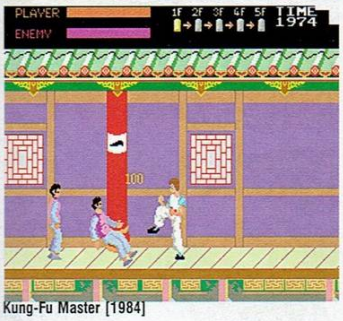


Коравият от Неккецу и Двойният Дракон

Beat 'em up жанрът започва да набира скорост в средата и края на 80-те години на XX век. През 1986 г. компанията *Technos* издава за японските аркади **Nekketsu Koha: Kunio-Kun**. Буквалният превод на заглавието е "Коравият хлапак Кунйо от Неккецу". За *Technos* Кунйо се явява нещо като Марио за *Nintendo* и е набутван в игри от всевъзможни жанрове. Тази игра не минава незабелязана (в САЩ и Европа е разпространена от *Taito* под името **Renegade**), но истинският фирмен триумф за *Technos* идва с разработването на аркадната **Double Dragon** (и в този случай международен разпространител е *Taito*). **Double Dragon** вижда бял свят през 1987 г. В светлината на новия век и неизбежната носталгия по умилителното аркадно минало, днес е трудно да се даде обективна оценка на влиянието на **Double Dragon** поредицата върху развитието на видео-гейм индустрията през годините. **Двойният дракон** започва като стандартен аркаден beat 'em up, при това един от първите. Към положената от **Kung Fu Master** основа на жанра е добавен режим за двама, мини-босове, хладни оръжия – все неща, които ще станат задължителни атрибути на почти всички следващи beat 'em up класики. Оригиналната игра е замислена от Йошихиса Кишимото като продължение на поредицата **Nekketsu Koha: Kunio-Kun**, но впоследствие изгрява като самостоятелно заглавие и мигновен хит. Историята е стандартна: братята Били и Джими Ли са майстори на бойното изкуство "соо сецу кен", а тяхната приятелка Мериън е отвлечена от злодейската банда на "черните бойци" (Black Warriors). Ако двамата успеят да наборят последния бос (противен мутър на име Уили), след това се ступват взаимно за сърцето и другите телесни части на Мериън.

Double Dragon е повлияна изключително много от филмите на Брус Ли, а пост-апокалиптичната атмосфера в играта и визията на "кварталните братя" са взаимствани от анимето **Hokuto no Ken**. Тоталният успех на "двойната" аркада води до създаването на конзолни портове – за *Nintendo Family Computer* (*Nintendo Famicom*)/ *Nintendo Entertainment System* (*NES*) през 1988 г. и за преносимия *Nintendo Game Boy* (*NGB*) през 1990 година. През 1989 г. *NES*-ът "намазва" и beat 'em up-а **River City Ransom** (извън Япония – **Street Gangs**), която се води за игра от поредицата **Nekketsu Koha: Kunio-Kun**. Изключително популярна и до наши дни игра, **River City Ransom** комбинира налагането с RPG елементи (като повишаване на уменията на двамата герои и пазаруване на храна от магазини) и характерната за **Nekketsu Koha: Kunio-Kun** chibi-визия на героите (сплескани миловидни човечета с големи кратуни и очи). В този ред на мисли – издигането на **River City Ransom** в култ се дължи най-вече на невероятния хумор, струящ от заглавието. През 1988 г. Продължението на **Double Dragon** "удря" аркадните зали. Новото при нея е бойната система за удари в две посоки (има ритник назад, като видът на ударите зависи от посоката, в която зяпа героят), която е заимствана от **Renegade**. Година по-късно за NES *Technos Japan* пуска **Double Dragon II** (извън Япония се разпространява от *Acclaim*). Аркадният режим за двама е запазен, добавени са кът-сцени. През 1991 г. излиза *GB* версия на двойката. Лицензирани версии на **Double Dragon II** са направени за *Sega Mega Drive* (от *Pal Soft*) и за PC (от *Naxat Soft*). Никоя от тези версии не напуска пределите на Япония. През 1990 г. *Technos* пуска **Double Dragon III: The Rosetta Stone**. Този път е използван нов енджин, а играта включва ко-оп режим с трима играчи. В аркадните версии извън

FIGHT! FIGHT!


Kung-Fu Master [1984]

Double Dragon [1987]

Ninja Gaiden [1988]

River City Ransom [1989]

Final Fight [1989]

Golden Axe [1989]

The King of Dragons [1991]

Captain Commando [1991]

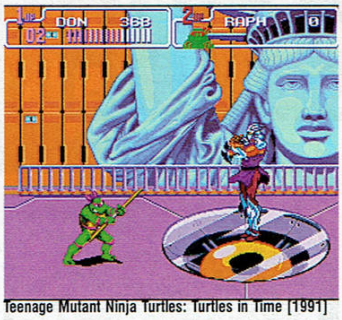
Япония в играта са включени магазини, от които с допълнителни кредити могат да се закупят "кръв", "човечета", оръжия, техники и "бързина". Тази фирмена алчност става повод много от верните фенове на поредицата да ѝ теглят една майна. Неизбежната конверсията за *NES* отново не закъснява и ни ощастливява през 1991 г. В нея е включена любопитната възможност да си сменяш героя по време на кютека, като може да избереш да играеш и с победените босове. Извън Япония *NES*-портът отново е издаден от *Acclaim*, които увеличават трудността и променят историята на играта. *Acclaim* правят и версии на **Double Dragon III** за *Sega Mega Drive* и за *GB*, но те се считат за посредствени от много beat 'em up почитатели. Едно от малкото заглавия от поредицата, разработени специално за конзоли, е **Super Double Dragon**, пуснато за *Super NES* (*SNES*) през 1992 г. Играта на *Technos Japan* включва различни техники и визия за братята Ли, блокиране, пълнене на скала за специална техника със задържане на страничните бутони на джойпада. Последната beat 'em up игра от поредицата е **Double Dragon Advance** за *Game Boy Advance* (*GBA*). Разработена от бивши служители на *Technos* (*Million Corp.*) и разпространена от *Atlus*, играта е римейк на първата **Double Dragon**, но с нови нива, врагове и оръжия и повече техники. През 2004 г. за *GBA* излиза и **River City Ransom EX**, също подобрен римейк на оригиналната игра. Бързият успех на **Double Dragon** убеждава *Technos*, че са напипали златна жилка с пионерстването си в beat 'em up жанра. Японската компания се специализира в правенето на beat 'em up игри: **Combatribes** (1991) и **Shadow Force** (1992) се преплитат с поредицата **Double Dragon** и произлезлите от **Nekketsu Koha: Kunio-Kun** класики. Следвайки примера на *Technos*, тумба от японски видео-гейм компании, начело с набиращите тогава слава и пари *Capcom*, *Sega* и *Tecmo*, се опитват да им отмъкнат поне парче от вкусния оризов сладкиш.

Нинджа Командо!

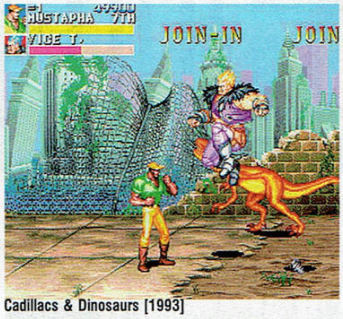
Tecmo се усещат много бързо за далаверата да правиш beat 'em up игри. Аркадното издание на поредицата им **Ninja Gaiden/Ninja Ryukenden** за *NES* няма нищо общо с паралелно разработваните от японската компания конзолни адаши, освен концепцията "млад момък-нинджа срещу всевъзможни банди и демони". Докато *NES*-трилогията принуждава Риу Хайабуса най-вече да прехвърча от платформа на платформа и да прелита над бездънни пропасти, аркадната **Ninja Gaiden (Shadow Warriors)** е чистокръвен beat 'em up. В нея поемаш контрола над странстващ нинджа, размазващ улични нехранимайковци и култисти из избрани американски градове. Докато аркадната **Double Dragon** често се превърта от майсторите без продължения, коварната **Ninja Gaiden** става родоначалник на сребролюбивите аркадни beat 'em up игри, които за нула време са способни да оставят човек без джобни пари (друг пример за такава игра е **Captain Commando** на *Capcom*). Другият принос на *Tecmo* към жанра е кръвнишкият екран за продължаване на играта, на който над злополучния нинджа бавно и невъзмутимо започва да се спуска резачка. Най-добрата домашна конверсия на аркадната **Ninja Gaiden** е тази за *Commodore Amiga*. През 2005 г. емулирана версия на аркадното заглавие бе включена в бонусите към **Ninja Gaiden: Black** за *X-box*.

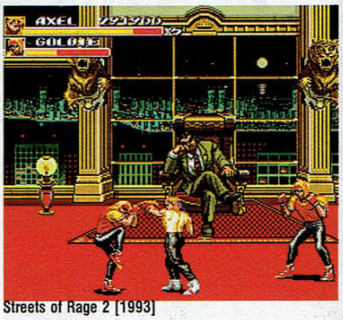
Уличният бияч

По времето, когато започва да се проявява beat 'em up-треската, японската компания *Capcom* (*Capsule Computers*) вече е смятана за кръстник на един друг жанр – vs. fighting видео-игрите, в които ръкопашните схватки се водят един на един. Аркадната **Street Fighter** (1987) тихомълком проправя пътя към вечната **Street Fighter II:**

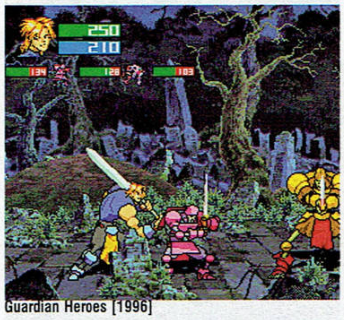

Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time [1991]

Knights of the Round [1992]

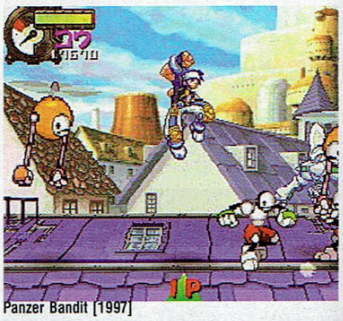

Cadillacs & Dinosaurs [1993]


Streets of Rage 2 [1993]

The Punisher [1993]


Guardian Heroes [1996]

Shadow over Mystara [1996]


Panzer Bandit [1997]

The World Warrior, на която през 1991 г. предстои да промени човешките представи за електронните забавления. На beat 'em up-фронта *Capcom* внимателно следи успеха на *Technos*. През 1989 г. се появява първата тяхна игра от този жанр – **Final Fight**. Както много други велики видео-игри, **Final Fight** също първоначално е била гласена за продължение на предходна игра, в случая – на **Street Fighter**. Работното заглавие е **Street Fighter'89**. През март 1989 г. тя е обявена от японските медии под името **Street Fighter: The Final Fight**. С **Final Fight** *Capcom* въвежда в жанра не само големите спрайтове на млатещите се хорица, а и различните категории герои и противници, които по-нататък стават еталон за подражание. Чичката Haggar е грамаден и як бабанка, който компенсира бавните си реакции с груба физическа сила. Guy е дребничък и търгав пич, който разчита главно на своите светкавично бързи атаки. Последният персонаж – русолявият ерген Cody – е най-балансиран от тримата. Историята е забавна: бандити отвличат кметската дъщеря и изнудват кмета на Метро Сити – Хагар. Той обаче се оказва скрит културистко-кечистки талант и почва да ги гърчи от бой. В тупаника му асистират споменатите по-горе Cody (гаджето на дъщерята му Jessica) и Guy (приятел на Cody от залата за бойни изкуства), които по-късно се мятат в популярната **Street Fighter Alpha/Zero** поредица. **Final Fight** е играта, която застава начело на баш-beat 'em up игрите. Нейният успех налага електронния масов въргал като популярен жанр в аркадните зали в началото на 90-те години на миналия век. **Final Fight** в различни версии е издадена за всевъзможни конзоли: *NES*, *SNES*, *Sega CD*. **Final Fight Guy** (Япония – 1992, САЩ – 1994) е издадена в резултат на фенските терзания, че Guy е орязан от *SNES* версията на оригинала. От тази "ъпгрейдната" игра обаче е ключът Cody. Ексклузивно за *SNES Capcom* създава още две игри от поредицата – **Final Fight 2** (1993) и **Final Fight 3** (1995). И двете продължения са доста под нивото на оригинала, макар да включват нови герои (в "двойката" *Capcom* вкарва цицорестата Maki Genryusai, която после ще бъде вмъкната и в **Capcom vs. SNK** серията). Въпреки че **Final Fight 3** е една от последните игри на *Capcom* за *SNES* и като такава е леко недоизпипана, поради малкия си тираж е трудна за откриване и съответно – доста скъпа. През 2001 г. за *GBA* бе пуснат римейк на първата игра, с нови път-сцени, с трите оригинални персонажа и ко-оп режим. 5 години по-късно светът се сдоби и с "черната овца" на поредицата – **Final Fight Streetwise**. Въпросната представлява уродлив опит за beat 'em up имитация на **Grand Theft Auto** със скапана камера, неинтуитивен геймплей и сърцераздирателни мини-игри (в една от тях трябва да се тъпчат хлебарки ?!). **Final Fight** е едва началото за *Capcom*. През годините японците развиват и усъвършенстват своите beat 'em up игри. **Captain Commando** (1991), **The Punisher** (1993)и особено **Cadillacs and Dinosaurs** (1993) са нагледно доказателство за тънкия усет на компанията за създаването на класики в жанра. Наред с другия си принос към "натупай ги всички", пичовете добавят към геймплея на традиционната beat 'em up игра втурването (dashing).

Кралят на драконите и Златната брадва

В областта на beat 'em up игрите *Capcom* издига на ново равнище геймплея от заглавията на *Technos*. В сферата на hack and slash заглавията *Capcom* надниква в паничката на друга японска фирма – *Sega*. Това, казано с уговорката, че за откровено плагиатство не може да се говори – много е трудно да се установи на кой кога му е светнала крушката в главата. И така, впечатлени от **Golden Axe** (за нея – малко по-долу), пичовете от *Capcom* се развихрят и при видео-геймплея на налагането с хладни оръжия. През 1991 г. пускат аркадната игра **The King of Dragons**. Тя следва механиката на геймплея на **Final Fight** и на вече споменатата конкуренция– **Golden Axe** и ни дава да избираме между няколко различни по клас, сила и бързина герои. Още тук се забелязват RPG елементите (например вдигането на нива на персонажите, покрай което те стават по-силни), които по-късно ще бъдат доразвити в неповторимите аркадни hack and slash класики **Knights of the Round** (1992), **Dungeons and Dragons: Tower of Doom** (1994) и **Dungeons and Dragons: Shadow over Mystara** (1996). Особено показателна в това отношение е **Shadow over Mystara**. Нетипично за аркадните игри, тя включва пазаруване на отвари от малки магазинчета, събиране на предмети и възможности за екипиране на героя с всевъзможни оръжия и брони, които са ограничавани единствено от неговия клас. В **Сянката** са включени дори два свръх-мощни омагьосани меча, които не могат да се придобият току-така от играещия. В онези времена *Sega* (*Service Games for Japan*) е главен конкурент на *Nintendo* при конзолите – домашни и портативни. При аркадите пък *Sega* оспорва доминацията на *Capcom*. През 1989 г. аркадните зали са поразени от феномена **Golden Axe**. Тази игра е първото класическо hack and slash заглавие. В този жанр откривателите са *Sega*, които наред с основополагащите класове герои (мъж – бияч, жена – бързач-

ка и нещо "по-така"; в случая – палаво джудже) добавят унищожителни магии и алтернативни пътища за преминаване през нивата. Джуджарата Gilius Thunderhead цепи кратуни с брадва, варварският Ax Battler сече с огромен широк меч, а амазонката Tyris Flare ръга с елегантно "мечле". Всеки герой има сметки за разчистване с главния негодяй в играта – всемогъщия Death Adder. Портовете на аркадната версия са много, а като най-приличен се откроява този за *Sega Genesis*. При повечето от тези портове има добавен vs режим на игра, наречен Duel mode. През 1991 г. само за своята *Sega Genesis Sega* пуска **Golden Axe 2**, последвана през 1993 г. от **Golden Axe 3**. Между двете продължения е създадена и ексклузивно издадената за аркада **Golden Axe: The Revenge of Death Adder** (1992), която е смятана за най-добрата игра от поредицата. **Golden Axe** стъпва накриво през 2003 г., когато е издаден римейк за *Playstation 2*. С ръбата триизмерна графика и неадекватен контрол, **Sega Ages: Golden Axe** е много далеч от истината и именитите си предшественици.

Улици на яростта

По време на конзолната война между *Sega Genesis* и *SNES Nintendo* се сдобива с апетитни права за конзолни портове на неприлично популярната **Final Fight**. Следващите игри от тази поредица дори са правени специално за *SNES*. Отговорът на *Sega* е бърз – собствена прекрасна конзолна beat 'em up поредица, озаглавена **Streets of Rage** (в Япония – **Bare Knuckle**). Първата игра, издадена през 1991 г., включва стандартните политически коректни трима герои, които в случая са русолявият Axel Stone (на външен вид – истински Cody от **Final Fight**), дамата в червено Blaze Fielding и черничкият Adam Hunter. Въпреки опростения геймплей (бутон за атака, бутон за скок и бутон за призоваване на back-up атака), **Streets of Rage** се играе изключително приятно, чак вманиачаващо. Логично следва продължение, което обира овациите на ценителите на жанра – двама нови герои (чевръсто негърче-скейтър и кечист без врат; за сметка на това от играта е изритан Adam), по-добра графика, уникална музика на Юзо Коширо, нови удари и специални атаки. Добавен е и vs режим.

Апогеят на поредицата е достигнат със **Streets of Rage 3** от 1994 г., която ни дава по-бърз геймплей, различни превъртания на играта, скрити герои, три нива на специална атака, втурване и избягване. В началото на съществуването на 128-битовата конзола *Sega Dreamcast Sega* показва демо на планирана игра, която, за нещастие, така и не бива направена. И феновете на поредицата са лишени от **Streets of Rage 4**.

Съкровище от герои

По ирония на съдбата, съперничеството между beat 'em up-сериите на конкурентните домашни платформи води до затвърждаването на конзолите като приемлива и достойна алтернатива на аркадните им събратя. Конзолите започват постепенно да изместват аркадните автомати от светлината на прожекторите. Този процес става особено осезаем след средата на 90-те години на миналия век, когато яростното съперничество между *Sony Playstation* (*PSX*), *Sega Saturn* и *Nintendo 64* ражда стотици добри конзолни игри и десетки класики. В същото време надпреварата в пълноценното използване на техническата мощ на новите машинки дава възможност за създаването на перфектни домашни портове на аркадни игри, които са били без аналог и конкуренция. Упадъкът на аркадните зали извън Япония съвпада с изместването на beat 'em up-игрите от други жанрове, тепърва започващи да набират популярност. Краткостта и небалансираната трудност на beat 'em up-игрите, характерни за повечето аркадни заглавия (все пак трябва да се скубят кинти за жетони), отреждат на beat 'em up-ите незавидната позиция на старомоден жанр, пред който няма перспективи за развитие. Масовият юруш към 3D-то се отразява неблагоприятно на жанра. Двете **Fighting Force** заглавия, **Gekido** и **Crisis Beat** за *PSX* и **Die Hard Arcade** (**Dynamite Deka** в Япония) за *Sega Saturn* представят управление, което е на светлинни години от интуитивния контрол в славните 2D класики. За щастие уникални разработчици като *Treasure* периодично възкресяват злополучния жанр от пепелта на забравата. **Guardian Heroes** за *Sega Saturn* (1996) притежава абсолютно всичко, необходимо за хубава beat 'em up игра: неподражаем хумор, уникални персонажи и жестока бойна система с масово поразяващи комбота и специални удари. **Guardian Heroes** дава на жанра много повече: реален избор през кои нива да минаваш (в **Golden Axe** тази идея бе загатната, но не и добре развита), майсторски озвучени комични диалози и потресаваща, на места почти непосилна трудност. Една от най-добрите подобни игри за всички времена, **Guardian Heroes** нямаше начин да не се сдобие с продължение. За съжаление такова се появи единствено за *GBA* и, предимно поради липсата на разнообразие при персонажите, то остана почти незабелязано от широката гейм-аудитория. За достойно продължение на **Guardian Heroes** би могла да мине **Panzer Bandit**, създадена от *Banpresto* през 1997г. за *PSX*. Тази игра е нещо като **Guardian Heroes** с роботи, всички геймплейни елементи, превърнали играта на *Treasure* в класика, са запазени. По неясни причини, **Panzer Bandit** не напуска Страната на изгряващото слънце.

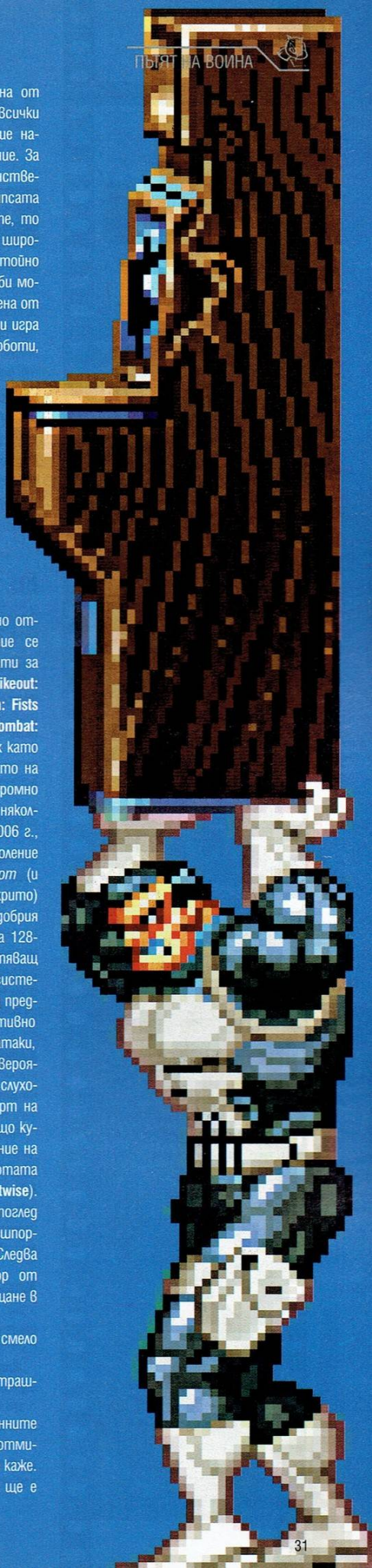
Божественият юмрук

В началото на XXI век на ход са 128-битовите конзоли. През 2001 г. *Squaresoft* издава триизмерната **The Bouncer** и показва, че времето на beat 'em up игрите не е безвъзвратно отминало. След известно затишие се появяват нови "бойни" кандидати за слава – **Urban Reign** на *Namco*, **Spikeout: Battle Streets** на *Sega*, **Beat Down: Fists of Vengeance** на *Capcom*, **Mortal Kombat: Shaolin Monks** на *Midway*. От тях като че ли най-качествено е заглавието на *Namco*, в което разполагаш с огромно количество герои и мисии, плюс няколко наши **Tekken** любимци. През 2006 г., на прага на поредното ново поколение конзоли, създаденото от *Capcom* (и за нещастие, впоследствие закрито) *Clover Studio* измайсторява най-добрия бийт 'ъм ап за *PS2* и изобщо за 128-битовките. С бърз, пристрастяващ геймплей, комбиниращ приятна система за използване на удари според предпочитанията на играча с интуитивно избягване на противниковите атаки, мегакуул специални атаки и невероятен хумор, **God Hand** разкъртва слуховете за преждевременната смърт на жанра, размножили се след зловещо куция опит за достойно продължение на **Final Fight** серията (а именно оплютата някъде по-горе **Final Fight: Streetwise**). *Microsoft*, пред благия, но строг поглед на своя вожд "Кил" Бил Гейтс, пришпорва екст-джен надпреварата. Следва много добре организиран отпор от страна на *Nintendo* и хаотично пуцане в тъмното от страна на *Sony*.

Hack and slash игрите вече смело атакуват екст-джена.

Нов **Golden Axe** се задава със страшна сила.

Дали времето на традиционните beat 'em up-игри е безвъзвратно отминало, е все още твърде рано да се каже. Ние обаче смятаме, че жанрът ще е жив не само в сърцата ни.



Игрални филми

От: **Snake**

Филмите, базирани върху игри, са сред най-противоречивите фрагменти във все по-главозамайващата картина на любимата ни индустрия. От една страна това болезнено често са онези малки капчици, каращи фенове с прелели чаши на търпението да пишат гневни подписки в стил "Не на Дийзъл като 47" и "Долу лапите от **World of Darkness**". *Няма какво да се лъжем – много преди иконата с лика на Уве Бол да бъде поставена в гейм храма, имахме екранизациите по* **Double Dragon**, **Mario Bros** *и* **Street Fighter** *в контекста, на които на човек му беше неудобно да си признае, че е играч. От друга страна обаче е валидна тезата, доказана категорично от ленти като* **Silent Hill**, *че дори и първият* **Mortal Kombat** *– когато към изходната материя се подходи с талант и уважение, филмите по игри биха могли да се превърнат в естествено продължение на любимите ни дигитални приказки. Живот, вдъхнат по магически начин в текстурите. На ръба на тази двустранна монета се крие простичката истина, че – добри или лоши – ние следим упорито феномена, наречен "филми по игри". Защото са си наши. Защото обичаме индустрията във всичките й проявления. Защото сме прекарали стотици часове с долуописаните игри. Защото ни е интересно как точно ще изглежда чуждият прочит на нашите си виртуални фантазии.*

*Така че нека да видим какво се случва с най популярните games-to-film проекти, да систематизираме слуховете и фактите и да разберем кога и как ще имаме възможността да заменим контролера с пакет пуканки.*основно от въртъкане на трите зелени светлинки и надпис, информиращ ни, че ще гледаме ебахти и яката работа) се намираше нейде из менютата на **Chaos Theory**, единственото, което се знае за **Splinter Cell: The Movie**, е че премиерната му дата беше изместена за 2010 година.

Alice

Статус: в процес на разработка
Кога: 2007 година

Става дума за: Дългоочакваната екранизация по болезнено културовата игра **American McGee's Alice**, превръщаща сладката Алиса на Луис Карол в окован в лудницата социопат, раздаващ правосъдие в света на болните си фантазии с помощта на приятно голям кухненски нож. Единственото, което се знае за проекта, е че над него се работи, че в ролята на Алиса ще видим Сара Мишел Гелър, Американ МакГий продуцира, следейки изкъсо някой да не се погаври с гениалните му идеи, Ерих Хьобър пише сценария, а Маркъс Ниспъл режисира.

И за чий трябваше: Някой да поверява на Ниспъл работата върху една от най-любимите ни игри за всички времена вместо – примерно – щайга с разсад и еднопосочен билет до нивата. Римейкът на **Тексаското клане** ставаше поне в първите си четиридесетина минути, но след рейсинга с шейничките от **Предводителят** това момче следва да бъде обречено на доживотен селскостопански труд.

Не-особено-любопитен факт: Първият и единствен за момента филм, писан от сценариста Ерих Хьобър, се казва **Монтана**. В превод – **Михайловград**. Ебахти якото.

Alone in the Dark 2

Статус: в процес на разработка
Кога: 2009 година

Става дума за: Продължението на Шедьовъра, разбира се. Може би най-истерично смешния филм за последните няколко години, всяка сцена от който е толкова долнопробна, че се превръща в моментална би-класика.

И за чий трябваше: Уве да повери режисурата на дежурното си сценарно дуо Михаел Ройш и Петер Шерер (писали всичките му класики до момента), вместо да ни зарадва отново с експертния си поглед върху нещата от живота, ограничаващи се до изконните нужди на всеки уважаващ себе си геймър – екшън, ефекти, които са твърде лоши, за да се гледат на трезва глава, и ебане.

Не-особено-любопитен факт: Уве Бол намеква, че ще се опита да свърже по някакъв начин новия филм с премиерата на некст-джен **Alone in the Dark** играта, която би следвало да се появи към края на годината.

American McGee's Oz

Статус: неизвестен

Става дума за: Втори извратен прочит на сладурска детска приказка от страна на перверзника Американ МакГий. Този път под ножа следваше да падне класиката на Ел. Франк Баум, при това – след успеха на **Alice** – се очакваше **Oz** да потресе мощно всички ентъртейнмънт медии във вид на игра, филм и комиксова серия. Първата беше кенсълната съвсем официално и – като гледаме накъде се движат нещата – май и филмът няма да го бъде, освен ако убийцата на вампири и патфайндърът не превземат боксофиса на скорост и не накарат публиката да милее за още извратени приказки. Което би било чудо с библейски пропорции.

И за чий трябваше: Оня селшейднат негър да се изсере насред магистралата и върху представите ни за един от креативните гении на индустрията?! Как да страдаш по **Oz** след подобна гавра с добрия вкус?!

Не-особено-любопитен факт: Последните новини относно проекта датират от 2004 година.

Area 51

Статус: неизвестен

Става дума за: Потенциалната екранизация по посредствения екшън на *Midway*, с гласовете на Дейвид Духовни и Мерилин Менсън и визията на нещо, изпълзяло от канализацията, пребито с камъни и умряло в агония. Единствената причина изобщо да споменаваме това недоносче е фактът, че преди няколко години *Парамаунт Пикчърс* откупиха правата за екранизация на играта от *Midway*, а наскоро се разбра че студиото е наело Грант Морисън – сравнително известен писач за *DC* и *Marvel* и автор на може би най-качествения **X-men** прочит *изобщо* – 44-те броя на **New X-men** – както и доста добрата графична новела **Arkham Asylum** – да им напише сценария.

И за чий трябваше: Да го пия тоя Савой снощи, ако може да ми обясни некой...

Не-особено-любопитен факт: Чудовищата в играта са проектирани от *Стан Уинстън Стюдиос*. Самият Стан Уинстън най-вероятно ще бъде продуцент на филма.

Blood Rayne 2: Deliverance

Статус: в процес на разработка
Кога: 2007 година

Става дума за: Сикуъла на втория най-истерично смешен филм за последните няколко години. Плющенето на решетката, копеле! По времето на **Alone in the Dark** Бол беше най-любимият ни немски творец, наред с Гьоте, но след **Blood Rayne** режисьорът, с

Castlevania

Статус: в процес на разработка
Кога: 2009 година

Става дума за: Новината, че от *Rogue Studios*, притежателите на правата върху гейм класиката, наскоро са се свързали с Пол Андерсън (когото аз предпочитам да помня със **Смъртоносен хоризонт**, а не с **Пришълеца срещи Хищника**, да ме извиня-

Citizen Siege

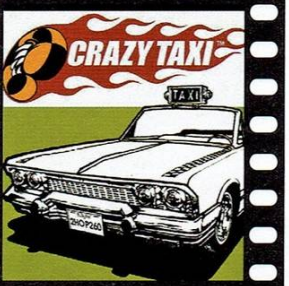
Статус: в процес на разработка
Кога: 2009 година

Става дума за: Пълнометражна CGI анимация във вселената на **Oddworld**! Създателите на игрите, Лорн Ланинг и Шери МакКена, са поели всичко в свои ръце, като Ланинг ще направи режисьорския си дебют, а МакКена ще продуцира.

Clock Tower

Статус: в процес на разработка
Кога: 2008 година

Става дума за: Екранизация по популярния хорър на *Capcom*. Историята ни запознава с тийнейджърка, получила изненадващо писмо от родната си майка, за чието съществуване си няма и идея. Тя вербува сестра си за бойната мисия да разплетат мистерията и



Crazy Taxi

Статус: неизвестен
Кога: никога, надяваме се

Става дума за: Факта, че през 2001, под въздействието на видимо вредни за здравето субстанции, Ричард Донър (**Смъртоносно оръжие, Супермен**) закупува правата за филмиране на това виртуално малоумие. Когато главата му се

Dark Watch: Curse of the West

Статус: неизвестен
Кога: неизвестно

Става дума за: Морган и Уонг – сценаристи, режисьори и продуценти на **Последен изход**, които известно време бяха спрягани като имената зад потенциалната екранизация на свежия уестърн шуутър за вампирясалия бандит Джерико Крос.

извинение, вече е изпреварил поета с поне две обиколки. *Run, Uwe, Run*!

И за чий трябваше: Да сменят Кристана Локън с Наташа Малт, като Рейн. Тя поне си показа циците за разлика от онази лоша, лоша Тара, нали хер Бол?

Не-особено-любопитен факт: Историята ни отвежда в Дивия Запад, където Рейн се сражава с вампира Били Дъ Кид (в ролята

ваш) с идеята той да напише сценария и евентуално да режисира филма. По предварителна информация историята е "свеж прочит на легендата за Дракула", раздвижена из няколко епохи, но ситуирана основно в Трансилвания през 15-ти век.

И за чий трябваше: Да попадам на изказването на Пол Андерсън, споделящ, че филмът спокойно можел да се казва и **Dracula Begins**?

И за чий трябваше: Да я слагам тази графа, при положение, че понякога не знам какво да пиша в нея?

Не-особено-любопитен факт: Ланинг и МакКена намекват, че паралелно с филма ще се появи и нова **Oddworld** игра.

да открият родния си дом, и се започва.

И за чий трябваше: Юбер-злодеят, представител на изначалното зло, да се казва Ножичко?!

Не-особено-любопитен факт: Режисьорът на проекта – Йорг Олгун – се счита за може би най-добрия филммейкър... в Чили. Най-големият му хит – вампирската сага **Eternal Blood** – струва към 300 долара.

поизбистря, той гнусливо ги продава на студиото *Mindfire Entertainment*. Оттогава нищо не се е чувало за този проект, за което сме искрено благодарни, на което там божество се е погрижило за това.

И за чий трябваше: Безумен и безсюжетен аркаден рейсър да се превръща в основа за филм?

И за чий трябваше: Европейската версия на *Xbox* играта да е несъвместима с *Xbox 360*, докато проклетите американци го нямат този проблем...

Не-особено-любопитен факт: Продуцентите са намекнали, че ако Морган и Уонг продължават да се бавят със сценария, над който работят усърдно от маса време, има голям шанс хората да са забравили играта и – респективно – филмът да

– Зак Уорд – същият кретен, който ще играе Пича в **Postal**). Не се ебавам.

Не-особено-любопитен факт: "Да посетиш Трансилвания е като да посетиш Мордор на живо – епично, драматично и най-вече зловещо място", споделя трепетливо Андерсън.

Не-особено-любопитен факт: Малко след като е получил правата, Марк Олтман от *Mindfire Entertainment* е споделил: "Искаме да направим забавна, PG-рейтед комедия, съчетаваща екшъна и катастрофите от **Бързи и яростни**, драмата от **Taxicab Confessions** по *HBO* и хумора от **Rat Race**."

не види бял свят.

Deus Ex

Статус: замразен

Става дума за: Любимия на цял един народ (и най-вече на нас двамата със SHRAiK) **Deus Ex**. За съжаление последната новина по темата беше изказването на сценариста Грег Прус от 2003 година, че планира да направи историята малко по-мрачна, а Джей Си Дентън да бъде "доста по-гадно копеленце, отколкото беше в играта". Явно се е загубил в мрака, милият.

И за чий трябваше: Да се надъхваме излишно?

Не-особено-любопитен факт: Покрай първоначалните идеи за пренасяне на сайбърпънк епоса на голям екран, Пол Болдуин, вицепрезидент на маркетинговия отдел в *Eidos*, е заявил: "Страхотна идея. **Tomb Raider** беше грандиозен успех." Верно ли?

Devil May Cry

Статус: неизвестен

Става дума за: Факта, че японският филмов разпространител *Gaga Communications* подписа договор с *Capcom* за кино-адаптация на иконичната им екшън серия с бюджет, надвишаващ 40 милонната граница. Премиерната дата, първоначално стоварена върху вече отминалата 2005 година, сега е изместена за 2010 година.

И за чий трябваше: Онзи побелял чичко с червения шлифер в Южния да нагнетява в детските ни душици толкова непоклатима подпрагова фенщина към франчайза?

Не-особено-любопитен факт: За компенсация някъде през тази година трябва да започне аниме сериал по **Devil May Cry**. При това направен от хубави хора – *Madhouse*, студиото, стоящо зад **Death Note, Trigun, Monster, VHD: Bloodlust, Metropolis** и други симпатични неща.

Driver

Статус: в процес на разработка
Кога: 2008 година

Става дума за: Първото попадение от този списък, в което се долавя отблясък от потенциален филмов професионализъм. Въпросното идва от името на сценариста Роджър Ейвъри (**Silent Hill**, **Rules of Attraction**, **Killing Zoe**; съсценарист в **Криминале** и **Истински романс**), който е измъкнал проекта от мазните лапи на *Constantin Film* и *Impact Pictures* – студията, осиращи надъхано **Resident Evil** серията. Според предварителните данни историята следва плътно тази от първата игра – ченгето под прикритие Танер си припява **Benzin** на Рамщайн, докато изпълнява авто-поръчки за Големите Лоши.

И за чий трябваше: Цялата тази история да звучи като евтин клонинг на **Транспортър**?

Не-особено-любопитен факт: На места циркулират слухове, че частта с "ченгето под прикритие" е елегантно пропусната и Танер си е най-обикновен бандит.

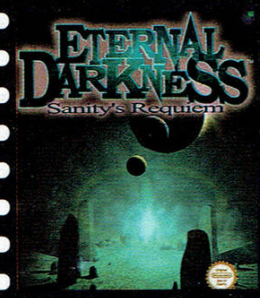
Duke Nukem

Статус: неизвестен

Става дума за: Проект, слухове за който циркулират още от времето, когато **Duke Nukem Forever** беше актуален. Единственият сигурен факт, който се знае за него, е че правата върху русия мачо и потенциалните му филмови приключения все още принадлежат на *Treshold Entertainment*. Премиерата беше планирана за 2001 година, но горе-долу по това време официалният сайт, рекламиращ филма, беше свален.

И за чий трябваше: Толкова ключовият пич Дюк да се превърне в медийна шега на всички възможни фронтове.

Не-особено-любопитен факт: Филмът е бил рекламиран като "PG-13 приключение в открития космос"...



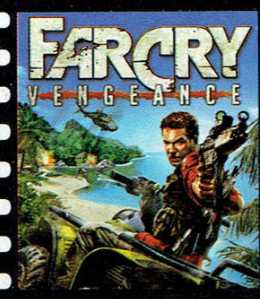
Eternal Darkness

Статус: неизвестен

Става дума за: Поредната гейм-екранизация, която няма особени шансове да види кино-екран, но я споменаваме, защото правата за нея бяха продадени на компанията *Hypnotic* през 2003 година.

И за чий трябваше: Именно тази игра да бъде личният ни правописен шампион, вписана в GW с четири грешки в заглавието си.

Не-особено-любопитен факт: **Eternal Darkness** продължава да е играта с най-гениално реализирана сенити-система, която наистина може постави под съмнение здравия ти разум, докато играеш.



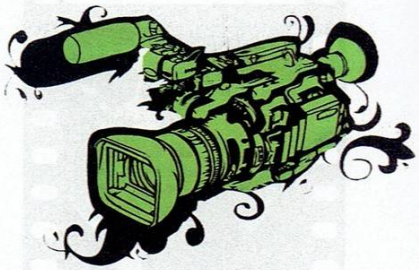
Far Cry

Статус: в процес на разработка
Кога: 2008 година

Става дума за: Уве, разбира се. Твърди, че иска да направи нещо като **Островът на доктор Моро** в тропическа обстановка. Споменавали ли сме, че този човек ни е идол?

И за чий трябваше: Уве да бъде толкова наивно откровен. "Историята ще бъде ужасяваща!" споделя той щастливо. Не думай!

Не-особено-любопитен факт: Бол е заявил, че първенството в личния му списък за актьори, които биха могли да изиграят героя на Джак Карвър, се държи от Джейсън Стейтъм.



Fatal Frame

Статус: замразен

Става дума за: Правата за хорър хита на *Тесто* бяха закупени от *DreamWorks*, а Джон Роджърс, сценаристът на гигастър бозицата **Ядрото**, беше тръгнал да продуцира. После някой е стигнал до долния извод и идеите потънаха в канала на забвението.

И за чий трябва: Да го правят изобщо, при положение че играта може и да е колосална, но в киното малките бледи призрачета спряха да се котират още около третата серия на **Ju-On**.

Не-особено-любопитен факт: Стивън Спилбърг споделяше на всеослушание, че е силно заинтересован от проекта.

Fear Effect

Статус: в процес на разработка
Кога: 2008 година

Става дума за: Екранизация по популярната игра на *Eidos*, при това в доста напреднал стадий на разработка. "Сценарият се получи много добър", радва се продуцентът и сценарист Марк Олтман (писал фундаменталния **House of the Dead** на Уве, така че нека не му се предоверяваме особено). "Историята започва като класически трилър, шпионски филм, който постепенно се превръща в нещо друго. Нещо много по-мрачно и зловещо. Надяваме се да привлечем наистина големи звезди за водещите роли."

И за чий трябваше: На режисьорското столче да присяда Станли Тонг, чиято филмография е завъртяна почти изцяло около Джаки Чан?

Не-особено-любопитен факт: Филмът е описван като кръстоска между **Мръсната дузина** и **Silent Hill**.

God of War

Статус: в процес на преговори

Става дума за: Ами за преговори. Идеи за екранизацията на смазващия хит на *Sony* циркулират из медийното пространство още от 2005 година, но за момента нямаме нищо повече от голата надежда и възможността да си преиграваме **God of War 2** до пълно обезкървяване.

И за чий трябваше: Крейтъс да е негър? Не, честно, в контекста на ТиСи Карсън това с Дъ Гоуст ъв Спарта изглежда като доста лоша расистка шега.

Не-особено-любопитен факт: При все, че **God of War** е франчайз на *Sony*, като най-вероятен дистрибутор на филма е спряган *Universal*.

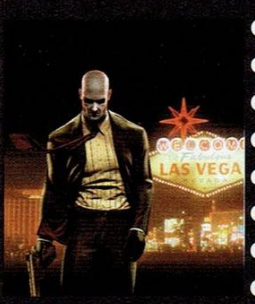
Halo

Статус: замразен (хлип!)

Става дума за: Най-тъжните новини в рамките на тази статия.

И за чий трябваше: Именно тази лента да потъва в лайната. Припомняме набързо как стоят нещата. Първоначалната идея беше да се направи филм с бюджет от 135 милиона долара, съвместно финансиран от *Microsoft*, *20th Century Fox* и *Universal* и продуциран от Питър Джаксън и Фран Уолш. Редмъндският гигант нае британския писател Алекс Гарланд да напише сценария срещу един милион долара, а за режисьор беше спряган любимият ни мексиканец Гилермо Дел Торо. В хода на работата обаче нещата започнаха да се вмирисват прогресивно, сценарият на Гарланд беше отхвърлен и заменен с текст на никому неизвестния Ди Би Уайс, Дел Торо си замина, заменен от дебютанта Нийл Бломпамп, хората с парите се поизнервиха, защото проектът стремително навлизаше в рисковата категория "аматьори, работещи с твърде големи пари", *20th Century Fox* и *Universal* решиха, че предварително обявените суми им идват в повече, Джаксън обидено се втурна да търси нови студия, които да поемат работата, и малко по-късно обяви, че проектът е замразен за неопределен период от време.

Не-особено-любопитен факт: Джаксън твърди, че няма никакво намерение да се отказва от филма: "Без съмнение появата на **Halo** на екран ще отнеме доста повече време, отколкото се очакваше, но съм убеден, че крайният резултат ще си струва чакането."



Hitman

Статус: в процес на разработка
Кога: 2007 година

Става дума за: Нещо, което се снима из Обеля. Без ташак. Иначе след отказа на Вин Дийзъл от главната роля и продуцентския пост, на борда се качи Люк Бесон, в главните роли ще видим Тимъти Олифант и Дъгрей Скот, а предварително предвиденият режисьор (Скип Уудс, снимал култовия **Четвъртък** и писал **Парола: Риба Меч**) ще трябва да се ограничи само до работата си на сценарист, като негов заместник е дебютиращият французин Ксавие Ган.

И за чий трябваше: Да кастват Тимъти Олифант като 47. Нищо против младежа, но физическата му прилика с 47 е еквивалентна с приликата между алигатора и карфиола. Най-голямата простотия е, че за разлика от практически всички виртуални герои, хитовият убиец на *Eidos* всъщност е буквално дигитално копие на човека, който го озвучава – датският актьор Давид Батесон.

Не-особено-любопитен факт: При все крайното недоволство на фенските маси, сплотеният ни екип всъщност беше на мнението, че Вин Дийзъл е доста добро попадение като 47...

In The Name of the King

Статус: завършен
Кога: 2007 година

Става дума за: Позна – Уве Бол. Подкрепил очаквано малоумния прочит на **Dungeon Siege** с най-стабилния си каст до момента, в лицата на Джейсън Стейтъм, Рей Лиота, Рон Пърлман, Бърт Рейнолдс, Лили Собиески, Кристана Локън, Клеър Флорани, Джон Рис Дейвис и Матю Лилърд. Ебати.

И за чий трябваше: Нема "за чий". Това ще е Хитът!

Не-особено-любопитен факт: Следвайки азбучния ред, предишният филм в този списък трябваше да бъде екранизацията по **Hunter: The Reckoning** – екшън играта на *Vivendi*, базирана върху ролевата вселена на *White Wolf*. Правата за нея също принадлежат на Уве и доскоро филмът беше обявен като негов бъдещ проект, но наскоро изчезна безследно от ъпкаминг листата му, като немският гигант пропусна да ни сподели какво се е случило.

Max Payne

Статус: неизвестен

Става дума за: Потенциален проект на Скот Фей (продуцент и на гореспоменатия **Alice**) и *Universal*. Повече подробности липсват.

И за чий трябваше: Да липсват подробности?

Не-особено-любопитен факт: При все че никой няма особено ясна идея какво се случва с този филм, от imdb са го обявили за 2007 година...

MechWarrior

Статус: в процес на разработка
Премиера: N/A

Става дума за: Продуцента Дийн Девлин (**Годзила**, **Денят на независимостта**, **След утрешния ден**), който си е купил правата преди години и беше споделил, че много иска да работи над този филм и да го натъпче с много "massively cool CG mechs". Изтръпнахме от нетърпение.

И за чий трябваше: Проектът да е все още активен, противно на надеждите ни. През януари Девлин каза на феновете да не се отчайват, защото над филма все още се работи активно.

Не-особено-любопитен факт: Ако задаващият се **Transformers** на Бей покърти бокс-офиса, **MechWarrior** може да получи ле тящ старт, за какъвто не е и мечтал.

Metroid

Статус: неизвестен

Става дума за: Сравнително актуалното докопване на Джон Ву до правата върху **Metroid Prime**. Предишните им притежатели бяха Уорън Зайд и Крейг Пери – продуценти на **Американски пай** и **Последен изход**.

И за чий трябваше: Самус да е по-навлечена и от Мастър Чийф?

Не-особено-любопитен факт: Първоначалните идеи са били филмът да бъде предистория на игрите.

Onimusha

Статус: неизвестен

Става дума за: Приятната новина, че това ще бъде следващият филм на Кристоф Ганс, автор на може би най-добрата гейм екранизация *изобщо* – **Silent Hill**.

И за чий трябваше: Да стигаме и до лошата новина, че името на Ганс вече не е свързано с проекта, а потенциалната премиерна дата е изместена за 2010 година.

Не-особено-любопитен факт: Правата за **Onimusha** са в ръцете на Джон Дейвис, продуцирал педерастка епика, засенчваща дори **Планината Броукбек**. За **Ерагон** иде реч.

Postal

Статус: завършен
Кога: 2007

Става дума за: Никога не би могъл да познаеш. Уве!

И за чий трябва: Любимият ни хер Бол да си го набива по подобен начин. Най-забавното нещо във филмите му досега беше именно *непреднамерената* им долнопробност. Сега, когато прави нещо *преднамерено* долнопробно, има реален шанс да му се получи, което би накърнило имиджа на иконата.

Не-особено-любопитен факт: Директно от извора на немската филмова мъдрост: "**Postal** ще обижда култури, религии, политически групи и лидери. Никой няма да бъде пощаден. Филмът е замислен така, че да провокира размисъл, смях и спорове. Светът ни е изгубил баланса си и **Postal** отразява това."

Prince of Persia

Статус: неизвестен

Става дума за: Отдавна се знае, че продуцентското торнадо Джери Брукхаймър е хвърлило око на Персийския Принц. Знае се също така, че Джордън Мекнър – създал оригиналната игра преди повече от петнадесет години – е написал сценарий под надзора на великолепния скрийнрайтър Джон Огъст (**Давай**, **Голямата риба**, **Чарли и шоколадената фабрика**, **Булката труп**) и всички, които са виждали крайния резултат, твърдят, че става дума за безкрайно класен текст, нямащ нищо общо с помийките на Бол и би-класата на повечето филми по игри.

И за чий трябва: Статусът на всичките заглавия в този списък, които ме интересуват живо, да е неизвестен?

Не-особено-любопитен факт: "Мислете си за **Карибски Пирати** на Брукхаймър като отправна точка за идеите ни относно **Принца**", обяснява Мекнър. "Наместо да правим адаптация на играта точка по точка, просто ще вземем яките елементи от геймплея и ще ги вградим в съвсем нова история. Точно какъвто беше случаят с **Карибски Пирати** и оригиналния атракцион."

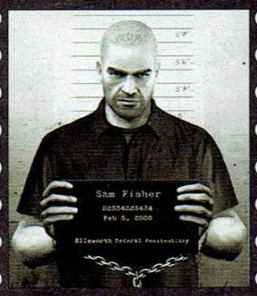
Resident Evil: Extinction

Статус: завършен
Кога: 2007

Става дума за: Третата серия на най-дълго задържалия се на кино-сцената игрален франчайз. Режисьор този път е Ръсъл Малкахи, правил **Шотландски Боец I&II** и доста приличната телевизионна сай-фай драма **На брега**. Мила този път изтребва зомбита в пустинята Невада в мръсни зелени дрешки с дупка на гъза.

И за чий трябва: Това да е последният филм от серията, в който Мила ще има възможност да си покаже цициите? В потенциалната четвърта серия най-вероятно главен герой ще бъде Лиън Кенеди (или поне така намекват от *Sony Pictures*), а неговите цици най-вероятно са косматиии и не ги искаме. При все, че в лице е сладък.

Не-особено-любопитен факт: Героите от игрите, които ще се появят в новия епизод, ще бъдат Клеър Редфийлд (героинята от **RE2** и **RE: Code Veronica**) и вечният симпатяга Албърт Вескър.



Splinter Cell

Статус: неизвестен

Става дума за: Поредния проект за екранизация на игра, който не показва признаци на живот от години. При все, че тийзър за бъдещия филм (състоящ се основно от въртикане на трите зелени светлинки и надпис, информиращ ни, че ще гледаме ебахти и яката работа) се намираше нейде из менютата на **Chaos Theory**, единственото, което се знае за **Splinter Cell: The Movie**, е че премиерната му дата беше изместена за 2010 година.

И за чий трябваше: да ни мамят по подобен тъп начин с горното?!

Не-особено-любопитен факт: Според първата версия на сценария на Стюърт Бийти, писал **Карибски пирати** и **Съучастникът**, историята е била фокусирана върху заплаха за живота на Сара, дъщерята на Сам, която нашето момче трябва да спасява. Както вече знаем, дъщеричката я отнесе едно лошо камионче, така че дори това вече не е актуално. Режисурата беше поверена на Питър Бърг (**Много лоши неща**, **Добре дошли в джунглата**), който вече не е свързан с проекта.

Spy Hunter: Nowhere to Run

Статус: в процес на разработка
Премиера: 2009

Става дума за: Приятно малоумното екшън рейсърче явно попадна в онзи участък от Подбалканския с многото дупки, защото появата му на бял свят ще се забави доста повече от предвиденото. Най-големият ташак в случая е, че през миналата година – уж няколко месеца преди кинопремиерата – излезе играта **Spy Hunter: Nowhere to Run**, със Скалата зад микрофона на протагониста Алек Сектс. Покрай поредната доза скандали обаче елитарният кечист вече няма да изпълнява главната роля, режисьорът е сменен, а сценарият се пренаписва на скорост, което означава, че делящите едно и също име игра и филм няма да имат нищо общо помежду си, освен идеята за шпионин в юбер-кола.

И за чий трябваше: да я правят тая тъпа игра изобщо?

Не-особено-любопитен факт: Основополагащата история за Алек Сектс и автомобилните му приключения в момента се пише от цели петима сценаристи – хора, стоящи зад класики на интелектуалното кино като **Фреди срещу Джейсън**, **В тила на врага** и **Бързи и яростни 2**.

Street Fighter

Статус: в процес на разработка
Премиера: 2009

Става дума за: Приятно малоумното екшън рейсърче явно попадна в онзи участък от Подбалканския с многото дупки, защото появата му на бял свят ще се забави доста повече от предвиденото. Най-големият ташак в случая е, че през миналата година – уж няколко месеца преди кинопремиерата – излезе играта **Spy Hunter: Nowhere to Run**, със Скалата зад микрофона на протагониста Алек Сектс. Покрай поредната доза скандали обаче елитарният кечист вече няма да изпълнява главната роля, режисьорът е сменен, а сценарият се пренаписва на скорост, което означава, че делящите едно и също име игра и филм няма да имат нищо общо помежду си, освен идеята за шпионин в юбер-кола.

И за чий трябваше: да я правят тая тъпа игра изобщо?

Не-особено-любопитен факт: Основополагащата история за Алек Сектс и автомобилните му приключения в момента се пише от цели петима сценаристи – хора, стоящи зад класики на интелектуалното кино като **Фреди срещу Джейсън**, **В тила на врага** и **Бързи и яростни 2**.

The Suffering

Статус: в процес на разработка
Премиера: 2009

Става дума за: Екранизация по една от най-любимите ни хорър игри. Единственото сигурно име, свързано със сигурност с проекта, е това на бащицата на Пришълеца, Хищника и почти всяко култово кино-чудовище, за което се сетиш – Стан Уинстън.

И за чий трябваше: лентата да е насрочена чак за 2009 година. За разлика от повечето игри, предлагащи ни интерактивни филмови клишета, които – така да се каже – върнати на екран биха изглеждали смешно, **The Suffering** наистина разполага със сюжетна основа, която би могла да влее свежа кръв в хорър жанра. Буквално.

Не-особено-любопитен факт: Филмът ще обхваща събитията и от двете серии на играта. Хайде всички в един глас – искаме Майкъл Кларк Дънкан като Блекмор!

Warcraft

Статус: в процес на преговори

Става дума за: Ако не знаеш за какво става дума в **Warcraft**, ще те помолим тихичко да затвориш това списание, да го оставиш настрана и да отидеш в градината, че ни се струва, че колорадските пак са налазили картофените ти насаждения.

И за чий трябваше: Рон Джеръми да играе Супер Марио в ключов порно филм с Джена Джеймисън в ролята на Принцеса Прасковка? Вече никога няма да гледаме по същия начин на играта. Гъбките ни се струват някак косматички. Не че има връзка със случая, но ни глождеше отвътре и решихме да си го споделим.

Не-особено-любопитен факт: Правата за легендарния RTS на *Blizzard* принадлежат на *Legendary Pictures*, компанията, стояща зад **Supermen Returns** и **Batman Begins** и филмът ще бъде съфинансиран и дистрибутиран от *Warner Bros.* Президентът на *Blizzard* Пол Самс споделя, че очаква бюджет от над 100 милиона долара. "От *Warner Bros.* Споделиха, че планират високобюджетен блокбъстър, една от продукциите, които ще изнесат финансовата им година", обяснява той.

HALO 2

ALPHA

PC
Xbox

Жанр: FPS
Производител: Hired Guns/ Bungie
Разпространител: Microsoft
Сайт: www.microsoft.com/games/halo2

The future of PC gaming?

От: Koralsky

Колкото и да се преструваме, че сме над платформата, у всеки един от нас винаги го има онова чувство, че *носителите*, подобно на *игрите*, докосват по различен начин сетивата ни. По свой собствен, индивидуален за всеки един от нас начин. Невъзможно е да избягаме напълно от пристрастията си, защото изборът, който ни се дава, не винаги е очевиден. И в случая въобще не говорим за съревнование между два, три, пет вида хардуер. Говорим за два коренно различни начина на мислене и е неизбежно единият вид да ти е една идея по-близък от другия. Същността на цялата тази словесна оргия от на пръв поглед безсмислени слова е следната – който и път да избереш, бъдещето на гейминга ще бъде в твоите ръце, защото ти ще си този, който ще определи жизнеспособността на различните видове дигитално забавление.

Може ли обаче с подобен извод да приключи този дебат? Не съвсем. Защото независимо от това колко много държиш на дадена платформа, в крайна сметка нещото, което най-много искаш, е да притежаваш *всички* платформи! Подобно желание обаче има доста негативен ефект върху портфейла ти и почти безлимитният моментен игрален-потенциал бива ограничаван от простичкия факт, че той – гейминГът в неговата *цялост* – се превръща в почти недостижима мечта за хиляди играчи. При това – не само в България.

Къде е мястото на **Halo 2** в цялата тази история? И кому е необходимо да противопоставяме платформите като цяло и *PC* и *Xbox* в частност? Бързият отговор е, че **Halo 2** за *PC* заличава почти напълно границите между конзолните и компютърни платформи и печели бенефити от най-големите плюсове на съответните машини. Пространственият отговор ще прочетеш в следващите редове.

Halo – publisher's dreams

Много се изговори за феномена **Halo** и най-вече дали всичко не е просто една предозирано хайпната машина за зелени банкноти, създадена от *Microsoft*? Бързаме да поуспокоим топката с категоричното твърдение, че двете части на **Halo** *действително* са събития от най-висока величина за нашата индустрия. Да, в нещата, които са казани за играта, има преувеличения, но те са наистина малки, едва ли не леки литературни залитания на рецензентите. Ако погледнеш оценките, които ние сме дали на оригиналното **Halo** и **Halo 2** за *Xbox*, ще разбереш, че въобще не се шегуваме. С бързия влак от *"Обезпокоително"* обаче пристига и запитването – какво може да предложи една игра на две години и половина на разглезения модерен *PC* играч? Нашият отговор: при старателна работа – много! Заети с разработката на **Halo 3** за *Xbox 360*, *Bungie* следиха и помагаха с каквото могат на Майкрософтското студио *Hired Gun* при създаването на *PC* версията на **Halo 2**. И си личи. Защото **Halo 2** за *Windows Vista* е може би най-добрият конзолен порт за персонален компютър до момента. В **Halo 2** за *PC* са интегрирани неща, за които никой *PC* играч до момента дори не си е мечтал. Първото изумление, което ме обзе при инсталирането на играта на сравнително новия ми *Vista ready* компютър, бе, че реално... няма нужда да инсталираш играта. Да, точно така – просто кликваш върху *"play* Halo 2 *for Windows Vista"*, изчакваш малко (хубаво, де – около две минути) играта да качи определени файлове на твърдия диск на машината ти и директно влизаш в месомелачката. Като виден конзолен ценител, тази "мъничка" екстра породи в мен усмивка от ухо до ухо. Та нали лайтмотивът, с който конзолните играчи винаги са се тупали в гърдите, е именно *"put and play"*. При *PC Microsoft* са го нарекли *"Tray and Play"*. За да имаш избор, джамджиите са ти дали възможност и за конвенционална инсталация, но едва ли ще са много хората, които ще предпочетат именно нея. Преди да се впусна в изброяването на разликите между **Halo 2** за *PC* и *Xbox*, съм длъжен да спомена за едно ограничение. А именно – играта задължително изисква *Windows Vista*.

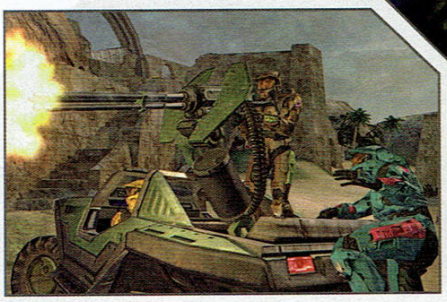
Левски или ЦСКА - ти решаваш.

Погледнато от днешна гледна точка, това определено не е най-разумното решение, избрано от *MS*, но в перспективата на времето на всички ни е ясно, че в един момент (при това много близък) ще ни се наложи да се прехвърлим на новата *OS* на Бил и компания. Както и да го погледнем обаче, за мнозинството от *PC* играчите към днешна дата това е огромен минус. Освен това, въпреки че върви плавно на 733 Mhz-овия *Xbox*, играта изисква доста добра машина, за да може да бъде подкарана по-начин, надскачащ видимо визията, предлагана от конзолата. Личният ми Dual Core 2 приятел с 1 GB и 7600 GT видео определено се оказа достатъчен, за да зърна творението на *Майкрософти* в един малко по-различен от *Xbox*-ския вариант, но не веднъж и той се позадъхваше. И това, при условие, че **Halo 2 PC** е изцяло базирана на DirectX 9 и е игра, разработена преди почти три години за шест годишна конзола. Предполагам обаче, че и самият *OS* оказва своето влияние, а и всички прекрасно знаем за проблемните драйвери на *Nvidia*, що се отнася до *Vista*. Иначе *"Наетите пищови"* са пипнали техническата част при конвертирането. Естествено – към по-добро. Част от текстурите са изцяло заменени, предлага се и поддръжка на AA и AF. На високи резолюции ъпскейлнатите 720 p при *Xbox 360* изглеждат смущаващо позамазани. И тук може би идва един (поне за мен) относително сериозен проблем – по-високата резолюция и AA оставят усещането за крайна стерилност. Не, че и конзолната версия пращеше от кой знае какъв детайл, но тук нещата на моменти са гротескни. Предполагам обаче, че за някои подобна визия може би ще е в плюс. За съжаление немалка част от текстурите са си останали *Xbox*-ките, и както се досещаш, при висока резолюция блърнатостта им контрастира по един не много приятен начин с детайла, на който се радват *Master Chief*, превозните средства и гадинките.

Що се отнася до контрола, то той за наша радост не е претърпял никаква метаморфоза. Дори е още по-хубаво, отколкото си мислиш, защото ти е дадена възможността да избираш между пълноценен контрол с мишката и клавиатурата и такъв, посредством пад. С предоставения ни от *Мултирама Xbox 360* контролер, съвместим с *PC*, усещането бе досущ като на конзола. Иначе контролът с мишка и клавиатура е стегнат и удобен. Клавишната подредба е досущ като тази на всеки средностатистически FPS за PC. Всъщност единственият негатив, който мога да изтъкна, е че използвайки мишката и клавиатурата играта става осезаемо по-лесна дори и на високи нива на трудност. Просто **Halo 2** е замислен като конзолен шутър на първо място.

Самостоятелната кампания е абсолютно копие на конзолния си събрат и за съжаление завършва по същия безумен начин. На нормална трудност ще ти отнеме от 12 до 14 часа за преминаване, а ако из-

Графичният детайл при PC версията е видимо увеличен.



ползваш комбинацията от мишка и клавиатура, можеш да се справиш и по-бързо. Екшънът е все така интензивен. Присъщата на оригиналното **Halo** идея първите няколко нива да не бъдат нищо особено, е залегнал в основата и на продължението. Просто, за да може в един момент играта да разтвори целия си наличен потенциал и силата на контраста да те отвее. Сериозно, не се подлъгвай от началото – това е игра с епични пропорции, каквито много малко шутъри от първо лице са достигали някога. За изчерпателно представяне на геймплейните механики, присъщи на **Halo 2**, се обърни към конзолното ни ревю, поместено в брой 2 от новото летоброене, или на www.games.bg.

Best conversion ever, because...

Ако внимателно си прочел написаното до момента, то минусите, които съм засегнал, се отнасят най-вече за самата игра. **Halo 2** се играе превъзходно на *PC* и е запазила своето харизматично излъчване непокътнато. Допълнителните екстри, прибавени към новия вариант, превръщат компютърната версия не просто в поредната добра конверсия, а в основополагащ фактор за развитието на *PC* гейминга. На домашната ти машина **Halo 2** включва абсолютно всички бонус карти, които се продаваха отделно при *Xbox* варианта, като това по никакъв начин не влияе върху цената на продукта. Добавени са и две ексклузивни за *PC* варианта локации. Освен това, единствено компютърният плейър ще може да се възползва от абсолютно безплатния едитор на карти, в който можеш да импортваш дори нови текстури и скинове. Досещаш се какво се случи с **Oblivion**, когато се намеси фенската маса, нали? Очакваме същото да се случи и с **Halo 2**. Друг елемент, прекрасно интегриран във **Втория Ореол** за щайгата ти е *Live* поддръжката, с която всеки *Xbox* почитател се тупа в гърдите. За съжаление ние самите нямахме възможност да изпробваме как точно работи, но е сигурно, че ще можеш да използваш своя *Xbox Live* акаунт, стига да имаш такъв. Визуалното представяне е досущ като това на *Xbox 360*. Интерфейсната олекотеност – също. Звукът е точно копие на този от *Xbox*. Тоест – почти съвършен. Палците ни са вдигнати много високо!

But you are not perfect... master...

Нещото, което най-силно ще подразни изтънчената ти *PC* особа, е пълната липса на игра по LAN. По дяволите, дори конзолният вариант предлагаше подобна опция. По този начин единственият начин да разбереш защо **Halo 2** е най-играта игра през *Xbox Live*, е да си платиш акаунт именно за него. Не, че не сме го и очаквали от *MS*, но все пак някакъв избор си е винаги за предпочитане пред никакъв избор. Освен това, въпреки интегрирания *Havoc*, неговото въздействие спрямо геймплея на играта е на няколко светлинни години зад това на **Half-Life 2**, примерно. Друг минус, който няма как да бъде пропуснат, е леката монотонност на нивата. Те са далеч по-разчупени от тези в оригинала, но в няколко момента отново ще се запитваш дали не се въртиш в един полузатворен кръг. Споменахме вече за *Vista* ограничението и не чак толкова модерната визия...

Final Words

Можело значи. С малко старание една игра, писана за конзолна платформа, може да бъде прехвърлена на *PC* по достатъчно кадърен начин. И освен да не загуби и грам от своето оригинално излъчване, може дори да спечели от съответното платформено пренасяне. Силно се надяваме този порт на **Halo 2** да се окаже крайъгълен камък за *PC* гейминга и неговото развитие. Старанието, вложено при конверсията, заслужава адмирации и ни надъхва още повече за задаващия се кросплатформен хит **Shadowrun**. Ако една трета от днешните издатели отделяха малко допълнително време, за да шлифоват своите заглавия, писани за *PC*, незавидното положение на любимата ти щайга нямаше да е точно такова. Самото **Halo 2** и две години и половина след своята поява си остава един от най-добрите и надъхващи FPS-си за която и да е игрална платформа. Изключителен екшън, много силна история, феноменален музикален фон и качествен войс-актинг. След фрустриращия порт на първата игра, този път *MS* ни изненадаха приятно. И още нещо – ако искаш подобни приятни изненади да продължават да те спохождат и да не се налага да се насладиш на **Halo 3** за *PC* отново след две години и половина, е необходимо да гласуваш с портфейла си. Защото желанието на *Microsoft* да унифицират конзолния и *PC* гейминг е похвално. Но ще трябва да си платиш за това.

Добра **8**

По-добра от:

Halo PC

По-зле от:

F.E.A.R. Extraction Point

Визия: 8
Приятен ъпдейт спрямо *Xbox* версията, ако разполагаш със съответната машина.
Звук: 9
Почти съвършен
Геймплей: 8
Добър контрол с мишка и клавиатура и с джойпад. Интензитет, който все още впечетлява. Лека загуба на усещането при използване на мишка и клавиатура.
Порт: 9
Почти перфектен. Поклон!

Жанр: MMORPG
Производител: Turbine
Разпространител: Codemasters
Излиза: 24 Април 2007
Сайт: www.lotro-europe.com
Изисквания: Intel Pentium® 4 1.8 GHz or equivalent; 64 MB NVIDIA® GeForce® 3 or ATI® Radeon® 8500; 512MB RAM

Om: Wolf

The Lord of the Rings Online™ Shadows of Angmar™

Lord of the Rings Online: Shadow of Angmar най-накрая намери пътя си до компютрите ни. Историята зад разработката на тази игра беше дълга и кървава. То не бяха съдебни дела, не бяха сравнявания на правата върху книгата с тези върху филмите, то не бяха чудеса... Всичко започна преди близо седем години под името **Middle-Earth Online**, като се премина през смяна на заглавието и публишъра, както и през пълна преработка на почти всичко в геймплея, за което можете да се сетите. *Turbine* пък, вадейки втора игра в рамките на една година, видимо са си научили уроците от **Dungeons & Dragons: Online**, която изпусна целта си с много малко. Защото, приятели, **LomRO** не само не пропуска, ами направо изкъртва мишената!

Ако **DDO** беше игра по *стабилен* франчайз, която остана прекалено вярна на пен енд пейпър формулите му и това не се пренесе добре в света на масивните онлайн игри, то **LotRO** е игра по *колосален* франчайз, която без да изневерява на това, което феновете харесват в него, успя да ни донесе солидно и полирано ММО, в което трябва да се взираме прекалено дълго, за да намерим сериозни кусури.

One ring to rule them all...

Понеже очевидно започнах от края, ще направя няколко стъпки назад и в класическия GW стил ще обърна внимание на историята. Която, съвсем между другото, е една от много силните страни на играта. В **Shadows of Angmar** ще поемеш ролята на обикновен гражданин на Средната Земя (бил той джудже, човек, елф или хобит), предопределен за велики дела. Докато минаваш през нивата и зоните, ще помагаш косвено на Задругата, която ще се движи успоредно с теб, като едновременно с това ще срещаш познати от филмите и книгата персонажи. И именно тази подразбираща се запознатост с игралния свят спомага за лесното навлизане в един от най-добрите наративи в ММО игра до този момент. Историята ще се разкрива по познатия начин – чрез куестове – но едновременно с това светът ще се променя около теб в ключови моменти, част от главните задачи ще са озвучени, като са налични дори и ингейм къ сцени, каквито до момента не сме виждали в масивна онлайн игра. Веднага ще подкрепя тези думи с пример. Още в началото ще започнеш играта в малък инстанс, отделен само за теб и различен за всяка една от расите. В рамките на този своеобразен туториъл моята

Не ми я размахвай тая брадва, ами викай пожарната, че ще изгори селото.

хюманка бе хваната от бандити, а в последствие спасена от някакъв рейнджър. Малко по-късно кавалерът бе подло намушкан от назгул, преследващ хобит на име Бегинс.

След това изключително леко и безпроблемно навлизане в игралния свят, пред теб се разкрива една цяла зона, изпълнена с куестове, които да изпълниш, докато бавно задвижваш основната история. След като понапреднеш в главния куест достатъчно много, градчето, в което започваш, бива изгорено и макар да оставаш в същата зона, куестовете и мобовете в нея се променят, за да отразят новата ситуация. Технически преминаваш в нов инстанс на същата зона, докато играчите, които още не са стигнали до този момент от историята, остават в предишния инстанс и за тях зоната си е все така идилична. Което всъщност е един много приятен и елегантен начин да накараш хората да се почувстват важна част от игралния свят, без това реално да променя геймплея на онези, идващи зад тях.

Oh, DIKU, Where art thou?

Базовият геймплей на играта е познат на всеки, докосвал се до модерна масова онлайн игра през последните няколко години. Избираш си раса, като всяка от наличните има своите предимства и недостатъци. След това си подбираш един от класовете, като от обясненията лесно можеш да се ориентираш за ролята, която ще изпълняваш в хода на играта. После – не особено изненадващо – влизаш в света и започваш да налагаш мобовете по главата с голям меч, избирайки си скиловете или магиите от бара в долната част на екрана. По някое време вдигаш ниво. Спелове са налични и въпреки това митологията на франчайза много елегантно е останала незасегната, като реално играчите не могат да правят *магии*, но за сметка на това правят рейнджъ демидж – кой, с каквото разполага. Моята менестрелка например свири по лошите, като ги поразява с кофти музика. Или поне така изглежда отстрани.

Ако този вид геймплей ти звучи леко познат от едно определено многомилионно заглавие, правилно си се ориентирал. Точно както и **World of Warcraft**, **LotRO** е дику клон от много високо качество и си върви с всички добри и лоши страни на този модел онлайн игри. Във всеки случай именно моментите, в които играта се различава от мастодонта на *Blizzard*, са и най-сериозните й плюсове. Малко по-дълбоката крафтинг система, разликите в т.нар. lore – един вид историята зад играта, различното PvP, което точно както в **WoW**, е донякъде отделен елемент от играта, но помага за постигането на по-голямо разнообразие, както и иновативната deed система.

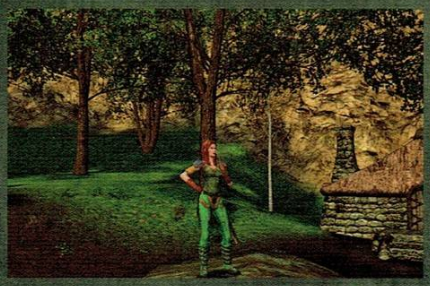
And there will be no deed left undone, а музиката ще спаси Средната Земя

Определено най-интересният елемент в играта, който дори ще се изсилим да наречем "иновация", е deed логът, който ще ви предпостави непрекъснато развитие на героя, независимо какво правите. Почти всяко действие в играта има закачен за него deed. Най-общо казано това са задачи, които бавно изпълнявате, чрез извършване на определени действия. Те са разделени по зони и класове – когато, например, минаваш куестове в дадена зона, избиваш вълци из Breeland или просто използваш някой от скиловете си, в deed лога ти ще се запълват отделни барчета. При достатъчно повторения на определено действие, барчето ще достигне края си и ще успееш да завършиш deed-а. Знаем, написано на хартия звучи като един доста тегав грайнд, но реално това не те натоварва по никакъв начин. Просто докато си играеш, от време на време ще излиза весел надпис (ding gratz!), информиращ те, че си успял да завършиш определено постижение.

Всеки изпълнен Deed има две измерения. От ролева гледна точка той ще ти дава титли, като например "Defender of Breeland", "Wolf-slayer" и т.н. От геймплейна такава по-големите дийдове ще ти дават "Traits", употребявани в система, подобна на тази с талантите от **WoW**. Някои от трейтовете са удобни за групова игра, други за солова, а трети са неутрални, като ти дават бонуси на статистики и умения, които можеш да използваш и в двата варианта. Част от трейтовете на менестрела, например, дават бонуси на нападателните песни и умения, други повишават възможностите му да лекува, а защитните му и бъфърски песни стават по-силни. Любопитното в случая е, че не е нужно да избереш една посока на развитие и всеки път, когато искаш да я смениш, да изскачаш от някакви пари. Трейтовете могат свободно да се подменят по всяко време, във всеки град при Бардовете.

Като си говорим за бардове, не можем да пропуснем и едно от по-любопитните нововъведения в играта, които нямат реално отношение върху геймплея. А именно – музикалните инструменти. Всеки герой, който стане 10-то ниво, може срещу известна сума да си купи инструмент, на който да свири. И като казвам свири, имам предвид наистина да твори музика. Чрез доста проста, но мощна система, всеки с достатъчно много време може да

Зарежи меча и дай Райд-а.



DIKU MUD

DIKU MUD е текстово приключение създадено през 1990 от студенти в датски университет. Основната геймплейна идея е много добре позната – правиш геройче, избираш клас, вдигаш нива, ходиш по рейдове, ставаш могъщ.

Първото графично копие на DIKU е **Everquest**, като безпорно най-популярното такова е **World of Warcraft** .

създава свои собствени парчета, както и да свири хитове от истинския свят. Първият ми сблъсък с този елемент на играта бе когато веднъж се връщах в Комбе да оставя няколко куеста, да се поправя, да си купя скилове и прочее богоугодни неща, които един ММО играч прави всекидневно. Минавайки през центъра на града, от колоните ми се разнесе импровизирано изпълнение на **Poison** на Алис Куутър, изпълнено на лютня. След няколкото секунди пълен шаш и паническия алт-таб да видя какъв сайт ми се е отворил в браузъра, най-накрая разбрах, че музиката идва от грозноватия хобит пред мен. Яко!

PvKB'o?

Монстърплей, или PvP-то на **Lord of the Rings: Shadows of Angmar**, е доста любопитно решение. *Turbine* отново по хитър начин са се справили с ограниченията на франчайза, по който работят, и са успели да реализират PvP част. След като играчите станат двадесето ниво, те могат да погледнат в един от така нареченитe "fel scryer's pool", което ще им даде контрол над едно от петте вида "животни", подчинени на Саурон. Ще можете да се мотаете с животното си в рамките на една зона, като изпълнявате куестове и ъбджективи, докато нормални играчи от високо ниво се опитват да ви пречат. За монстрите, прочее, също има дийд система, която отново ще ви дава титли, както и т.нар. "destiny" точки, които ще можете да използвате, за да подсилите главния си герой или домашния му любимец.

PvP системата е добавена като отделна част на играта и за добро и за лошо зависи от хората, които участват в нея. Хубавото е, че не ти бива натрапвана навсякаде, а наградите не са толкова безумно великолепни, че да не можеш да си играеш без да се занимаваш с глупости. Лошото е, че успехът й зависи изцяло от това дали ще има достатъчно много хора, заинтересовани от не-чак-толкова-добрите награди. Доколко успешна е идеята на *Turbine*, ще разберем в следващите няколко месеца.

Красотата, Санчо...

Технически играта е ако не брилянтна, то поне много добра. Графиката определено е на ниво, достойно за 2007 година, без да бъде безумно натоварваща за машината ти. Аз нямах никакви проблеми да се възхищавам на пълната й красота, без да играя на -13 кадъра в секунда, дори и в мелетата в по-главните градове. А бараката ми може да бъде определена като максимум средно ниво. На места дори ми се случваше да спра за момент и да се загледам в докоснатото от розовите лъчи на залеза небе, простряло се над полюшваните от ленивия вятър високи треви. Кажете после, че не съм романтична натура. Така или иначе, благодарение на чудесния графичен енджин Средната Земя съвсем реално оживява на монитора ти.

Tool-ът за създаването на герои също определено е от по-добрите в индустрията и макар да не е второто идване на **City of Heroes**, ще ти позволи да направиш каквото си поискаш – дебел хобит, красива мацка от роханските равнини или елегантен педал... пардон, елф, като ще имаш шанса да доизпипаш детайлите и истински да харесаш героя си.

Вместо довиждане

Далеч не всичко обаче е розово с **LotRO**, като повечето й проблеми идват от дику наследството. Грайндът, в който играта рано или късно ще се превърне, може да се види още от тийнейджърските нива на геройчето ти, а икономиката определено има нужда от сериозно преглеждане. Не съм абсолютен новак в този тип игри, а непрекъснато ходех гол, бос и с 2-3 бронзови монетки в джоба, след като си платя поправките и новите скилове. Крафтинг системата не е толкова дълбока, колкото би могла да бъде, а и на места не работи точно така, както дизайнерите са се надявали. Да намериш свободен ресурс, докато си бръмчиш да правиш куестове, е по-скоро причина за отваряне на шампанско, отколкото нещо нормално, а предметите, които ще направиш с намереното, ще са в най-добрия случай посредствени.

Ако обаче **WoW** ти е харесал, а вече се чудиш къде другаде да отидеш за още от същото, **Lord of the Rings Online: Shadow of Angmar** е повече от добро решение. Полировката може да не е на нивото на игра на *Blizzard*, но определено е над средното за индустрията, а приятната графика и познатият свят са повече от силни козове в полза на ММО-то, което всички си мисляха, че ще се провали могъщо.

Добра **8**

По-добра от:

Vanguard: Saga of Heroes

По-зле от:

World of Warcraft

Визия: 9
Може би най-красивото ММО, излизало до този момент. Визията в нито един момент не изневерява на първоизточника, като често прави елегантни поклони на филмите.

Звук: 7
Нищо твърде вълнуващо. Както във всяка подобна игра, музиката ще я спреш на петия час, а звуците ще ти омръзнат след няколко месеца.

Геймплей: 7
Дику клон до мозъка на костите си – концепцията е доказана като печеливша. Когато нещо не е счупено, защо да го оправяш?

Полировка: 9
Първата истинска пост-**WoW** игра в жанра. Макар нивото на полировка да не може да се доближи до отрочето на *Blizzard*, *Turbine* определено са се постарали.

Saints Row

от: **Snake**

Жанр: GTA клонинг
Производител: Volition
Разпространител: THQ
Сайт: www.saintsrow.com

▶ X360

Двата синода в дружески спор относно тълкуването на църковната доктрина.

Волята да станеш рок звезда

Терминът "**GTA**-клонинг" от край време минава за легитимно жанрово определение, прикачвано както към блестящи бисери на оригиналността от сорта на **Total Overdose**, **Just Cause**, **Scarface** или **Mercenaries**, така и към дигитални чалгийки в стил **Boiling Point**, **Streets of NY** и **Godfather**. Това, че от *Rockstar Games* са достатъчно големи, за да оставят траен отпечатък в историята на гейминга, креатирайки със замах нов жанр, си го знаем от години. Това, че продават такива колосални бройки от игрите си, че ако някой ден решат да си преместят капиталите от едни банки в други, наклонът на земната ос ще се поизмести – също. Не бива да ни изненадва и фактът, че – водени от твърде очевидния извод, че **GTA** формулата е по-успешна и от формулата на Кока Кола – много фирми и фирмички се опитват да се отъркат в нея, пък току-виж прихванат нещо от магията ѝ. В крайна сметка, когато създадеш гейм революция с подобни мащаби и пренапишеш някаква част от законите на бизнеса (може би най-важният от които е досадната отживелица, гласяща, че *ако главните действащи лица във виртуалната сага са престъпници и полицаи, то главният герой неизменно следва да бъде служител на закона, в най-крайния случай – под прикритие*) – е логично и други да поемат по проправения от теб път. За това да забиваш осъдително пръстче в дадено заглавие, обвинявайки го че е **GTA** клонинг, отдавна вече не е модерно. То е все едно да смъмриш **F.E.A.R**, че копира **Doom**.

За съжаление обаче тук идва моментът, в който откраднатата ни кола грубо се забива с двеста в извода, че има случаи, когато думите "**GTA** клонинг" не са жанрово определение, а изумено възклицание пред безкрайно нагъл плагиатски акт с подлежащи на съдебно преследване пропорции. Случаи като **Saints Row**. Защото тук, мили деца, не си говорим просто за поредната оупън уърлд игра с кривнали от правия път субекти, а за буквална геймплейна реплика на **San Andreas** с нова история.

От друга страна обаче съжалението за едни неминуемо е радост за други и разни крайни **GTA** ултраси като нищо пърхат от радост, подобно на феечки в размножителния си период, защото са искали едно единствено нещо – още от същото (пък било то и поизбледняло копие на оригинала), което да направи очакването на четвъртата автомобилна кражба по-поносимо. А понеже ние сме пичове, които уважават мнението и на възмутените, и на възхитените ще погледнем на нещата от висините на вселенската си премъдрост в опит да потърсим безпристрастен отговор на въпроса "Що е то **Saints Row** (струва ли си двадесетте евро и защо няма да го има за новия ми стейшън)?"

Thief: Deadly Streets

Единицата за преписване от другарчето беше вписана в бележничето на *Volition* още през миналата година, когато **Светците** се явяваха поредната заслужаваща внимание игра за набиращия скорост *Xbox*

Двата синода в дружески спор относно тълкуването на църковната доктрина.

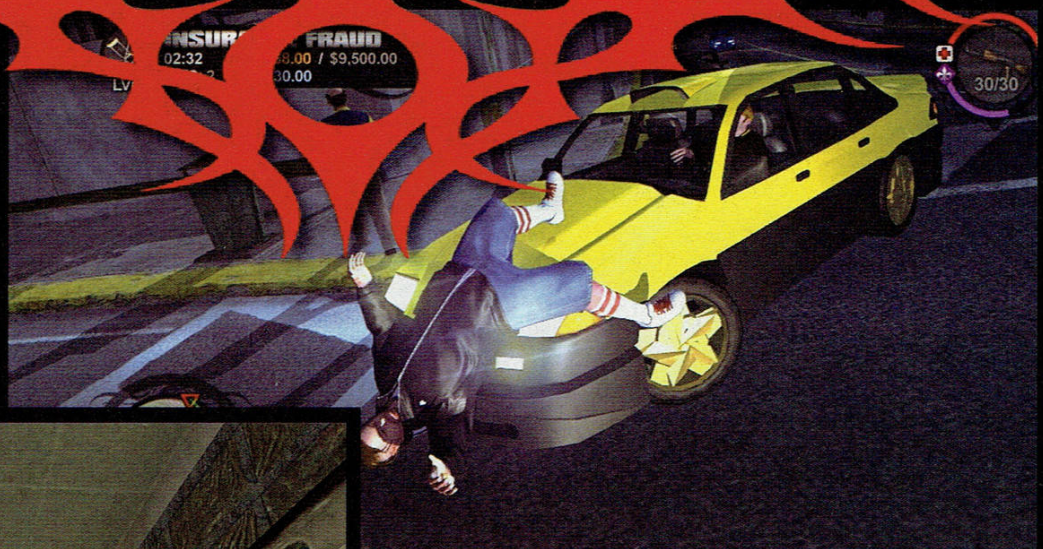
360. Наместо да изтичат разплакани при мама и да се оплачат от класната обаче, дивелъпърите нагло отгърнаха на следващата страница и решиха да портнат престъпния си симулатор за актуалната конзола на *Sony*. Междувременно играта успя да мине едномилионната граница по продажби и се сдоби с евтино и достъпно за всяка гейм колекция *Classics издание*. Понеже **Saints Row** така и не получи с ревю навремето, тези два повода ни се сториха достатъчни, за да ти я представим най-сетне. Броени дни преди завършването на броя обаче се появи официалната новина, че играта е кенсълната за *PLAYSTATION 3* (подправена с неофициалната информация, че *Volition* така и не са успели да докарат нормален фреймрейт на *стейшъна* и са отебали цялата работа, защото така или иначе в момента правят **Saints Row 2** и не виждат смисъл да преиздават стара игра няколко месеца преди **GTAIV** да покърти пазара). Така, наместо да отговори въпроса ти "да си купя ли **Светците** за новия ми стейшън", този текст ще се опита да те информира дали да си купиш **Светците** за стария си бокс сега, когато цената им е наистина неустоима.

Както вече беше отбелязано, **Saints Row** е нагло копие на **San Andreas** с красива нова визия и добре разказана нова история. Понеже приемам, че не си грабнал списанието за да го понамачкаш в движение, докато тичаш със спартански устрем към клозета, а си го четеш регулярно и понаиграйваш игрици в свободното си време, няма да седна да ти обяснявам що е то **San Andreas**.

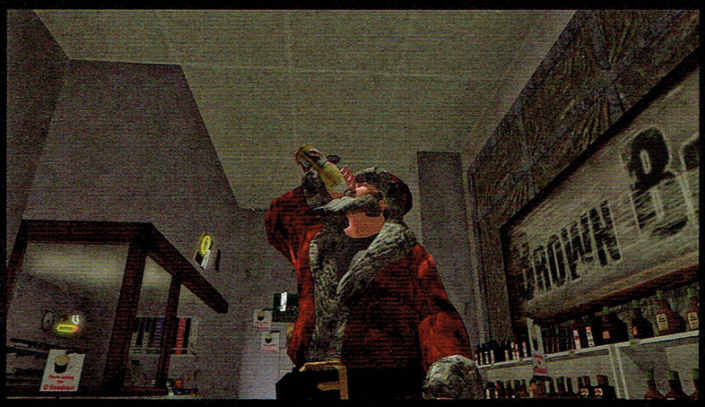
По-фрапиращите разлики на **Saints Row** с рокстарската класика в общи линии се ограничават до възможността да си кастъмайзнеш персонажа в **Sims**-стил, нагласяйки престъпната мутра на мечтите си. Извън факта, че наместо главен герой с ясно изразена индивидуалност си имаш кукличка, на която си избирал височината на скуличките и причесчицата, а в последствие си ѝ купувал дрешки из специализираните магазини, моментите в които **Светците** проявяват слаби признаци на индивидуалност, са дреболийки от сорта на възможността да си слагаш уейпойнтчета на картата и джи-пи-есът да ти чертае най-краткия път до тях на минимапа, за да не се губиш; или пък весели мини игрички като отварянето на сейфове или пребиването на публични места, за да си прибереш парите от застраховката. Всичко останало – от структурата на мисиите, през интерфейса, радиостанциите и уонтед-звездичките, чак до *шибания жест*, с който изхвърляш хората от колите им – е едно непоклатимо, виртуално дежа ву.

Thief: The Hip-Hop Age

Като кадърни плагиати *Volition* са се постарали особено сериозно над филмовия облик на играта си, свързан с колоритни персонажи и свеж и разнообразен саундтрак. Леко изненадващо за мен са се справили блестящо и по двата параграфа. Образите, с които престъпната ти кариера в **Saints Row** ще те сблъска, са интересни, забавни и добре озвучени. Кастът зад микрофоните е приятно звезден и освен възможността да чуеш дрезгавото гласище на Джей Си "Крейтъс" Карсън зад малко по-различни текстури, ще слушаш репликите от свежия диалог, произнесени от Майкъл Кларк Дънкан, Дейвид Карадайн, Майкъл Рапапорт, Кланси Браун, Тиа Карате, Фреди Родригез и Кийт Дейвис. Обърни особено специално внимание на Джони Гат, озвучаван – шокиращо – от познатият ни от **Lost** Даниел Дае Ким. Саундтракът не се радва на имената от А-листата, откриваеми в **GTA** игрите, но за сметка на това е достатъчно



След малко ще ти звънна пак мило, че тука някакъв пешеходец удари колата.

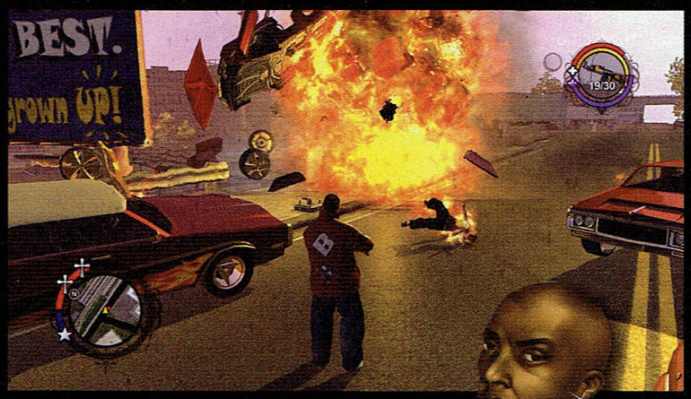


разнообразен и се състои от общо взето всичко, което може да разнообрази гангстерското ти ежедневие – от олдскуул хип-хоп до героичен метъл. Освен в колата този път ще можеш да слушаш музика и докато се размотаваш из града, стига да се разходиш до специализираните магазини и да си напазаруваш ем-петройки за плеъра, висящ на колана ти до кобурите.

Във всеки случай в заглавие, предлагащо *още от същото*, именно добрата работа на сценаристи и актьори и интересно OST са моментите, в които **Saints Row** показва някакъв реален колорит.

Thief: The Lark Project

Дълбоко философският въпрос "Възможно ли е една болезнено неоригинална, откровено изплагиатствана игра в крайна сметка да бъде извънредно забавна" намира своя категоричен отговор със **Saints Raw**. Да. Да, ако към иначе недостойния плагиатски акт се подходи интелигентно и формулата, направила оригинала мултимилионен бестселър, се преписва не повърхностно (престъпници, голям град, колички), а в дълбочина (свобода на действието, забавни извънсюжетни мисии, колоритни и запомнящи се персонажи, стабилен войсактинг и популярни холивудски лица зад микрофоните, добре написан диалог, аркадна лекота в управлението на автомобилите, високи нива на разрушимост на всичко, попаднало пред очите на играча, грандомански мащаби на картата). Лесно е да се възмутиш от начина, по който **Saints Raw** бърка в медеца на *Rockstar*, отмъквайки им дори менютата, което вече си е наглост с космически пропорции. Лесно е обаче и да харесаш играта понеже добре преписаната формула – не особено изненадващо – си работи повече от добре. Да представиш обективно **Светците** е доста тежка задача, защото играта хем си плаче за разгромяваща критика, заради наглостта на създателите си, хем си остава най-забавното заглавие от подобен вид на нексткджен сцената, което на всичкото отгоре предлага прилична визия, лек и интуитивен контрол, интересна история и маса часове геймплей. Смятам, че ако точно този диск попадне в колекцията ти няма да съжаляваш, така че нищо не пречи да дадеш шанс на **Saints Raw**. В крайна сметка клонингчето на *Volition* ще се радва само на още няколко месеца живот. После ще излезе голямото **IV** и всичко ще свърши.



Откроява се 7

По-добра от: бездарните клонинги

По-зле от: оригинала

Визия: 7
Красива, но подтискащо безлична. Единственото, което ще запомниш, най-вероятно ще са ефектните експлозии.

Звук: 9
Колоритен войс актинг. Разнообразен саундтрак от сравнително неизвестни парчета. Останалото са изстрели и свирене на гуми.

Геймплей: 7
San Andreas с козметични добавки. Ако за теб **GTA** формулата все още работи, то **Saints Row** несъмнено ще ти допадне. Но вторичният характер на продукта без съмнение ще те подразни.

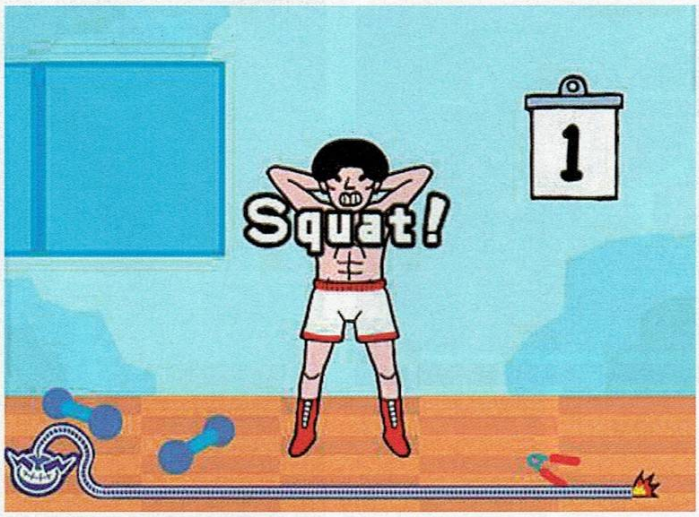
Плагиатство: 10
Преписването от контролното на другарчето е стара практика на гейм сцената, но това тук направо плаче за намесата на чичко с черна роба, бяла перука и дървено чукче.

WarioWare: Smooth Moves

▶ Wii

от: **Koralsky**

Жанр: **Party** Производител: **Intelligent Systems** Разпространител: **Nintendo**
Сайт: **wii.nintendo.com/software_warioware.jsp**



Наша игра...

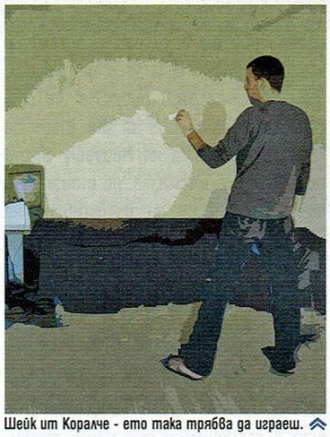
Няма какво да го усукваме – *Nintendo* се възприема като компания, която прави игри основно за подрастващи. Дори мнозинството от любимия ти тролски състав възприема бившия производител на плюшени играчки като дивелъпър, чието творчество е надраснал отдавна. Само дето в личния ми топ десет от последната генерация има три техни заглавия. И ако отвориш всякакви мултиплатформени класации, ще срещнеш в челната тройка поне една игра, разработена от *Nintendo*. Не това обаче е важното в случая. В настоящия материал ще си поговорим за игра, която изважда (поне временно) по безпрецедентен начин *Nintendo* от статута им на *kiddie* компания. Защото в **WarioWare: Smooth Moves** виждаме премерена простащина, поднесена по изключително правилен начин. Някой може би ще нарече **WarioWare: Smooth Moves** най-безумната игра, която някога е виждал. И ще бъде прав. Същият обаче, ако разполага с въображение една унция по-голямо от това на *Джак Томсън*, ще допълни, че новото развлечение на *Nintendo* е и едно от най-забавните заглавия, на което е попадал.

За една по-добре реализирана концепция...

Парти геймовете, разчитащи на простички, но ултра забавни мини игри, не е са някаква пазарна новост. Всъщност **Smooth Moves** е пета по ред игра от поредицата, направила дебюта си на *GameBoy Advance* и намерила своя дом както под капака на *GameCube*, така и под този на *Nintendo DS*. Контролерът на *Wii* обаче я представя по един коренно различен и напълно нов начин. Най-уместното сравнение в случая е следното – последният **Rayman** на *PC* и *Wii*. Докато на едната платформа играеш типична, дори леко скучна парти игрица, то на другата същата е коренно различно преживяване. И тук идва моментът да споменем, че предложението на *Nintendo* е с поне класа над това, разработено от *Ubi Soft*. В **Smooth Moves** ще имаш на разположение над 200 мини игри. Коя от коя по абсурдни и – логично – коя от коя по-забавни. А то, забавлението, се върти основно около начина, по който играчът си взаимодейства с всяка мини игра посредством уникалната контролна схема на *Wii*. **Smooth Moves** може би е заглавието, което до момента най-добре ни подсказва какво са имали предвид *Nintendo* с кодовото название на своята конзола – *Revolution*. В зависимост от целта на дадена игричка, геймърът ще трябва да захваща контролера по коренно различен начин. Всеки нов захват е обяснен по особено култов начин, който силно контрастира с цялата визуална и музикална фиеста, развихряща се на екрана. Моментът, в който пич с меден гласец като на батко ти *Дейвид Хаселхов* ти шепне на фона на чил музичка, че е необходима грация, баланс и, забележи – къси панталонки, за да караш правилно колело, е просто краят (а принципно е само началото). В последствие ще ти се наложи да се изявяваш като самурай (до живот ще ги проклинам тия босове), гиро-вдигач, хобот на слон (!), гимнастик и какво ли още не. Мини игрите започват от такива, в който трябва да бръкнеш в нечий нос, да изчистиш задника на някоя крава, да удариш с бейзболна бухалка гладен старец и т.н., и достигат до мини-шедьоври на простотията, в които ще ти се наложи да се вживееш в ролята на 300 килограмова ученичка, която трябва да впечатли местните тарикати. Ще остриш моливи, ще ковеш пирони, ще мелиш GSM в месомелачка и т.н. и т.н.. Пълна дебилия! Абсолютно забавление! Прибави към всичко това и отключването на няколко основни мини игри плюс мултиплейър и финални игри, в които участие взима и допълнителното приспособление към основния *Wii* контролер – нунчука. И лудницата става пълна.

Ето така не трябва да играеш.

Играта изглежда феноменално – дизайнът и рисунъкът на всичко, което ще видиш на екрана, не е последна дума на технологиите, но и двата елемента са повече от добре реализирани. Същото в пълна степен важи и за звука, като огромно участие взема и говорителчето в контролера на конзолата. Факт е, че реално погледнато можеш да излъжеш играта, като не изпълняваш необходимото движение и отново да преодолееш дадено предизвикателство. Но тук ще оставим на теб да решиш дали да развихриш правилната си просташка натура, въртейки обръчи като момиченцата в пети клас, поставяйки ченето на лошо бабе директно в устата ѝ, или да поскачаш на въже. Мен поне близките ми хора ме заклеймиха за невменяем. За край – изборът е изцяло твой. И като питаш мен, той е само един – забавлявай се!



Шейк ит Коралче - ето така трябва да играеш.

Отлична **8**

По-добра от:

WarioWare Inc.: Mega Party Game$

На нивото на:

WarioWare: Touched!

Визия: 8
Отлична. Добрата стара 2D анимация никога не е изглеждала по-добре и на място.

Звук: 8
Фундаментален на моменти. И леко дразнещ в други. Осем битовите ритми ни пленяха!

Геймплей: 8
Тотална забава, която можеш да излъжеш. Вярваме, че ще се позабавляваш истински.

Фитнес: 10
Напълно съпоставим с разгрявката от **Wii Sports**. Особено след като отключиш определени бонус игри.

Genji: Days of the Blade

▶ PS3

от: **Jeru**

Жанр: **third person action** Производител: **Game Republic** Разпространител: **SCEE**
Сайт: **www.us.playstation.com/genjidaysoftheblade**

Как не те е срам, при наличието на подобен шот, да седиш и гледаш някакви тъпи странични коментари?!

Heavenly Sword alpha? Да речем...

Колко неприятно нещо са сроковете. Не, това не е тънък намек, че следващият брой ще закъснее, а оплакване заради поредната игра с потенциал, опропастен заради ръш. Не, че сме очаквали **Genji: Days of the Blade** да бърка в паницата на **Heavenly Sword** още преди да е излязла, но с още един отпуснат месец за изчистване на бъгове и оптимизация можехме да имаме едно много силно лънч (*лонч ли имаме предвид, колега, или сме гладнички? – бел. Snake*) заглавие за *PS3*.

"Направо е плашещо, като се замислиш какво прави качественият арт в комбинация със силна техническа част."

След като си говорим за стартово заглавие на все още прясна конзола, няма как да не започнем с визията. След първото ниво бяхме готови да се закълнем, че старият *Xbox* е напълно способен да подкара произведението на *Game Republic* със съвсем малко усилия. Приехме, че – по неясни ни причини – то е останало още от алфа версията, защото впоследствие нещата се подобряват значително. И така, благодарение на **Genji: Days of the Blade**, спокойно можем да кажем, че вече си имаме заглавие, загатващо за хардуерните възможности на новата конзола на *Sony*. Направо е плашещо като се замислиш какво прави качественият арт в комбинация със силна техническа част. Цялостният дизайн на героите е страхотен, също както и нивото им на детайл. Текстурите може и да не са особено ясни, но за сметка на това ръбове почти не се забелязват. От лицевите анимации има какво още да се желае, но и така се ядват. Терените и особено откритите пространства изглеждат изключително! Има места, на които буквално оставаш без дъх. Огромен вю дистънс, полюшващи се дръвчета, храстчета и тревички и много добри водни повърхности. За съжаление нямате особена свобода да поскитате на спокойствие из тази природна феерия – пътят напред е един и е ясно определен. Движенията на героите също са забележителни. Плавни и с добър преход между отделните анимации. Макар и рядко, случва се кадрите в секунда да падат и най-странното е, че в повечето случаи това става по време на кът-сцени, правени с енджина на играта. Струва си да се спомене, че качена на харддиска, играта практически няма зареждания.

"Наличието на оригиналното японско озвучение..."

Саундът също е сред силните страни на заглавието. Макар и леко повтаряеми, мелодиите са приятни и в повечето случаи – добре подбрани. Наличието на оригиналното японско озвучение е много добра идея, защото то определено е на ниво, за разлика от треторазредния английски дублаж.

Поле на действието е фентъзи вариант на феодална Япония. Сторито продължава директно онова от първата част, без това да е някакъв проблем, за онези, които са я пропуснали, защото интродукцията достатъчно добре те въвежда в събитията и общо взето преразказва всичко по-значимо от **Dawn of the Samurai**. Отново поемате контрол над воина Йошицуне и имате за цел да предпазите Генджи клана от вечните им противници Хеиши, чиито редици са запълнени основно с демони. Подкрепа ви оказва Бенкей, познат от първата част, както и новото попълнение – красивата Шизука. Най-интересен несъмнено е последният персонаж, който се присъединява към редиците ви – Бусон – кривналият в ляво сладур, явяващ се финален бос в първата игра. Е, сега вече ви е могъщ съюзник... поне на пръв поглед.

Жанрово играта не е правила резки завои и отново е стандартен хак ен слаш от трето лице. Първата позначима промяна, както споменахме, е наличието на четирима персонажи. Възможността да превключвате между тях във всеки един момент предполага доста интересен и най-вече разнообразен геймплей. Играта с всеки от тях е коренно различна. Най-универсален и балансиран е Йошицуне – разчитащ на верните си катани, много бърз, със сравнително силни удари и прилична издръжливост. С Бенкей се играе трудно, предвид флегматичноста му, но има ситуации, в които е безценен с огромната си сила. За оръжие използва бухалка с приблизителните размери на електрически стълб. Сигурно и сами се досещате, че макар и да замахва бавно, обхватът му е огромен. А противниците, имали нещастието да попаднат в обсега му, рядко се изправят отново. Играта с Шизука е може би най-трудна. Адски кекава и не особено бърза, при неправилен под-

Въпреки, че и чисто техническите CG филмчетата да са на ниво, арт дайрешкъна е това, което ги прави толкова ослепително красиви.

В случай, че мощта на нормалните удари на Бенкей не те задоволява, при задържане на различните бутони за атака, се зареждате за по-мощна такава, която гарантира сериозни резултати.

ход в по-сериозните мелета гибелта ѝ е сигурна. Въоръжена с две вериги, завършващи с остриета, атаката от разстояние е нейната сила. Бусон на свой ред пък залага на копиеподобно оръжие, почти всеки блок с което може да бъде продължен в ефектен каунтър.

Направен е и жалък опит за интегрирането на тилт контрола, но той е толкова изнасилен, че от километри му личи, че е пльоснат в последния момент, колкото да го има. Идеята е, че чрез мърдане на контролера наляво, надясно, напред и назад героят се премята в съответната посока, но сензорите са крайно неадекватни и след няколко опита със сигурност ще се върнете към стандартните избягвания, посредством десния аналог.

"...уникални и красиви движения на всеки персонаж..."

Има нива, в които не всички герои ще са на разположение и щете не щете, ще трябва да свикнете да играете дори и с тези от тях, които не ви кефят. А е добре да си имате едно на ум, че дори и когато всичките три съпровождащи ви другарчета са на пълен хелт, е достатъчно само един от тях да хвърли топа и ще ви сполети надписът гейм оувър. По тази причина, ако някой остане на малко здраве, смяната му със свеж играч от скамейката е задължителна. В хода на играта ще намирате и немалко нови оръжия за различните герои. Подобно на **Ninja Gaiden** обаче, вземането на нов уепън не означава непременно, че той е по-силен от досегашния.

Оръжията, както и героите, търпят развитие. При съсичане на гадове печелите точки, които може да използвате, за да ъпгрейдвате оръжията си, да си повишавате издръжливоста или "камуй" силата (*сит уй? абе, забрави, че съм питал – бел. Snake*).

Последното е барче, при чието запълване може да използвате специално движение, свързано с улучване на правилните бутони в куик тайм ивент. Резултатите могат да бъдат доста смъртоносни и повечето обикновени противници гинат от раз.

Из нивата се намират и множество предмети. Ефектите им не са нищо невиждано – лечебни, възстановяващи камуй силата, повишаващи пораженията, които нанасяте, временно и прочее.

Както обикновено най-интересни и предизвикателни са битките с босове. При повечето от тях тактиката е от сериозно значение. Особено на по-висока трудност ще трябва хубаво да преценявате с кой герой и оръжие ще водите сражението, за да се възползвате максимално от минусите на опонента.

Освен с монстри, доста често ще трябва да се борите и с разни прости и сравнително досадни пъзелчета, вкарани уж за разнообразие. Повечето от тях изискват специалните умения на различните персонажи (тичането по стени на Йошицуне, разбиването на прегради с Бенкей и пр.), но слабият левъл дизайн спъва сериозно повечето от тях.

"...скапаната камера..."

Неприятното е, че основният ви противник в по-голямата част от времето всъщност е безумната камера. Дали ще е завряна в гъза на някой герой (което всъщност си е бонус, когато играете с Шизука), или просто ще е застинала на някоя крайно неподходяща позиция, житейската ѝ цел е да ви вгорчава живота. Някак нелепо е в екшън от трето лице да трябва постоянно да се взираш в мини-картата, за да се ориентираш къде се намират противниците, понеже скапаната камера просто отказва да ти ги покаже.

Други недостатъци, които ще ви направят впечатление в по-късните етапи от приключението, са леката повтаряемост, която започва да се усеща след като изиграете около 50%, както и неприятно малкото към сцени. Когато ги има, определено са красиви (особено FMV-тата), но историята на моменти изглежда недоразвита, което е жалко, защото е сравнително интересна.

Толкова много личи, че играта е ръшната зверски, за да се появи с лъча на *PS3*, че направо ни хваща яд на *Sony*, защото с още малко работа, сме сигурни, че **Genji: Days of the Blade** не само щеше да издуха предшественика си, но и да се утвърди като едно от най-сериозните заглавия за конзолата до момента.

Добра 6

По-добра от:

Devil Kings

По-зле от:

Onimusha: Dawn of Dreams

Визия: 8
През повечето време – отлична! От време на време – джоу дропинг! Много плавни движения на персонажите. Слабичък левъл дизайн. Непостоянен фреймрейт.

Звук: 7
Приятен, но досаден на моменти саундтрак. Скапано английско и отлично японско озвучение.

Геймплей: 6
Макар и леко еднообразна и с доста насрана камера, като цяло **Genji: Days of the Blade** е повече от прилична.

Бойна система: 7
Не може да се похвали с кой знае каква дълбочина, но не е и съвсем повърхностна. Наличието на четирима уникални персонажи сериозно раздвижва нещата.

Dawn of Magic

▶ PC

от: **ShadowTrance**

Жанр: **Ак'енд Пиш RPG** Производител: **Sky Fallen** Разпространител: **1C Company**
Сайт: **www.dawnofmagic.com** Изисквания: **CPU: 1.6GHz, RAM 512MB GPU 64MB, HDD 1.5GB**

Не прекалиха ли руснаците с магията и водката?

Под ритъма на *Ensiferum* и парчето **One More Magic Potion** се захващам с ревюирането на поредното hack'n slash RPG, което всъщност се оказа стар познайник, но под ново заглавие. Става въпрос за обявения още през лятото на 2003-та проект на *Sky Fallen* **Blood Magic**. За него беше известно, че ще се развива в средновековен фентъзи свят, където магията е част от репертоара на всеки новоизлюпен герой. Заедно с апетитните хапки информация се изтъкваха гръмки обещания за супер оригинален сюжет, безгранично комбиниране на заклинания и няколко мултиплейър режима.

Е, сега имаме готовия прекръстен продукт, следователно е редно да изследваме качествата му, констатирайки дали се е получило ароматно вино или кисело оцетче, с което да си консервираме надеждата, че ще видим нещо наистина класно, което не е дело на пичовете от компанията със заснежено лого.

Модо иска да унищожи Земята

Аз също не повярвах, но е факт – предисторията на играта ни споделя, че Модо е един от безсмъртните обитатели на невъобразимото отвъдно, наречено "Абсолют" (ако руснаците не злоупотребяваха на работното си място, името щеше да бъде "Фанта"), който е омърсил божествената си същност със земни копнежи. Провинилият се е осъден на смърт, а според смисъла на Абсолюта, това означава да се прероди в човешка форма, прекарвайки едно столетие земен живот, през което му е забранено да се докосва до магия. Разгневен от наказанието, Модо се зарича да впрегне цялата си воля за унищожението на своя затвор, Земята, елиминирайки възможността присъдата му да бъде изпълнена до край. Учтиво спестяваме коментарите за супер оригиналния сюжет и обръщаме внимание на един по-интересен момент от играта. При създаването на нов герой, имаш възможност да си избереш уклон – Evil, Good или Neutral – който не може да бъде променян в последствие, но определя отношението ти към Модо. Избирайки Evil, ще помагаш на злодея; с "добър" герой ще спасяваш Земята, а Neutral те освобождава от сюжетните ограничения.

Меч и магия... ъ-ъ-ъ... само магия

Видимо **Dawn of Magic** е създадена, за да те впечатли с разнообразието си от магии и специфична RPG механика. Но да започнем както си му е редът – със създаването на героя. Играта предлага избор между четирима предварително създадени персонажи, които не се различават по клас, но имат индивидуално разпределение на базовите си статистики (енергия, интелект, сила), което обобщава съществената им разлика на този етап. Иска ми се да нарека героите свежо хрумване, което разчупва клиширания фентъзи калъп, но идеята за дебело отче "бияч", циганка с метла, 20-годишен вариант на Хари Потър в ролята на могъщ маг и 60-годишната "жена на пекаря" е твърде безвкусно хрумване дори като за пичовете от *Sky Fallen*.

Прежалили сме се и заиграваме с един от абсурдните персонажи – време е да се запознаем със спел-буука и съдържащите се там 12 подвида магия, както и с други любопитни екстравагантности около геймплея. В самото начало ще можеш да избираш специализация в три магически области – една от четирите елементални (въздух, вода, земя, огън) и още две сред групите Light, Curse, Blessing и Summoning, Alchemy и Bone (Blood и Pentagram са недостъпни в началото). Важното е, че специализациите не те ограничават в ученето на заклинания, но получаваш бонус скролове към избраните от теб класове магия. Тези скролове се използват активно, тъй като за научаването на един левъл на магия (всяка област предлага по 8 заклинания) е необходим нов скрол и магически точки. Оттук идва и идеята на играта – научавайки определени магии, играчът може да ги комбинира според техния ефект, поставяйки общо две заклинания съответно в първичен и вторичен слот. За пример ще дадем комбинацията от Lightning и Fire Mastery, която ще произведе светкавица, нанасяща lightning и fire поражения. Оказва се обаче, че само отбрани спелове могат да бъдат комбинирани и уж "безграничното" чифтосване на магическите ефекти всъщност е доста ограничено.

Спел-буукът е претъпкан с всевъзможни неща и няма как да пропуснем страниците за умения и магически влияния (мутации). Към уменията спадат шепа способности, които се различават от всякаква друга магия. Ще споменем няколко от по-важните: Dark Path представлява телепорт на къси разстояния, който възстановява кръв; Trade помага в търговията и освен да прави покупко-продажбата по-изгодна,

Изглед от леко мърлявия инвентар в играта, а героят е Fat Friar след трансформация.

позволява да призоваваш джин, на който да си изсипеш боклуците от инвентара по всяко време; Armor Mastery е доста важен заради бонуса към устойчивост на физически щети.

Може би най-интересното попадение в целия **Dawn of Magic** е въздействието на магията върху персонажа. Точно така – използването на определени заклинания ще мутира героя ти до неузнаваемост. Всяка от тези "мутации" не е просто визуална екстра, а предоставя и специфичен бонус. Наистина забавно хрумване, но бъди внимателен – моят Awkward Scholar направи опит да се преобрази в нещо като инкуб и пичът се оказа с обезкосмени крака, обут в червени прашки, принуждавайки ме да го избавя от ненадейната трансформация чрез бутона "Delete Character".

За да приключим с досадно пространния преглед на разните RPG механики, е важно да споменем и двете крафтърски способности (те също се развиват с точки). Енчантът представлява чиста проба сокетване на предмети с руни и изписване на думи за по-голям бонус... знаете си го от **Diablo 2 LoD**. При обикновения крафт се комбинира предмет с "материал", което променя статистиките на изделието. Съществува и алхимическа магия за "трансформация", с която също може да се създават нови предмети, но е нужна и рецепта.

"Модо, бягай, че ида..." (Good); "Модо, слагай бирата да хладнее, че на жадно няма да морим Земята!" (Evil); "Модо... к'ъв?!" (Neutral)

Това бяха по-важните неща около сухата теория, още преди да сме се понесли сред тълпите от чудовища, превръщайки всеки следващ клик на мишката в огнена топка, всеки следващ монстър в труп за призоваване на скелет и всяка следваща колба в добре употребен консуматив...

Истината е, че **Dawn of Magic** с цялата си идейност просто е трудно играема, с пляснат през ръцете геймплей. Действието представлява типичен hack'n slash – ходиш по картата с няколко куеста под ръка, избивайки безразборна паплач; бърза разходка по магазините и пак на камарата с монстърите. Разбира се, това е същината на едно екшън RPG, но в **Dawn of Magic** си имаме и неприятни екстри – досадни противници, които усещат мириса на приближаваща магия и се юрват да бягат накъдето им скимне. Вместо да действат по някакъв организиран начин, вразите нападат и бягат хаотично, принуждавайки те да се запасиш със здрави нерви и солиден муувмънт бонус. Предметите са глупави и безинтересни, повечето магии си ги виждал вече, куестовете не са нищо особено, а самият ритъм на екшъна е доста спънат.

За графиката може да се кажат добри думи (със сигурност повече, отколкото за звука), тъй като руснаците не са изневерили на желанието си **Dawn of Magic** да изглежда подобаващо. Дизайнът е също едни гърди напред и всъщност, ако играта не беше толкова оцапана в графата "геймплей", можеше да се хареса адски много на запалената по фентъзи сеч аудитория. На този етап обаче заглавия като **Titan Quest** са стопроцентов заместител на всякакви RPG залитания от типа на **Dawn of Magic**.

Модо, човече, сипи по едно абсолютче...

Ами да, прекалиха руснаците с магията и водката. Занапред ще е добре да избягват смесването им. Не споменах мултито, но ако след всичко казано дотук, храниш интерес към него, личната ми препоръка е да пропуснеш – всеки от режимите е ограничен до малък брой карти, нямащи отношение към действието на играта. В заключение – ако си наистина отегчен от гейминга, може да се пробваш с това заглавие, търсейки мистичното удоволствие от него, но при толкова много добри игри през последните месеци е някак нелогично да си губиш времето, помагайки, пречейки или отебавайки безсмъртния Модо.

Средна работа **5**

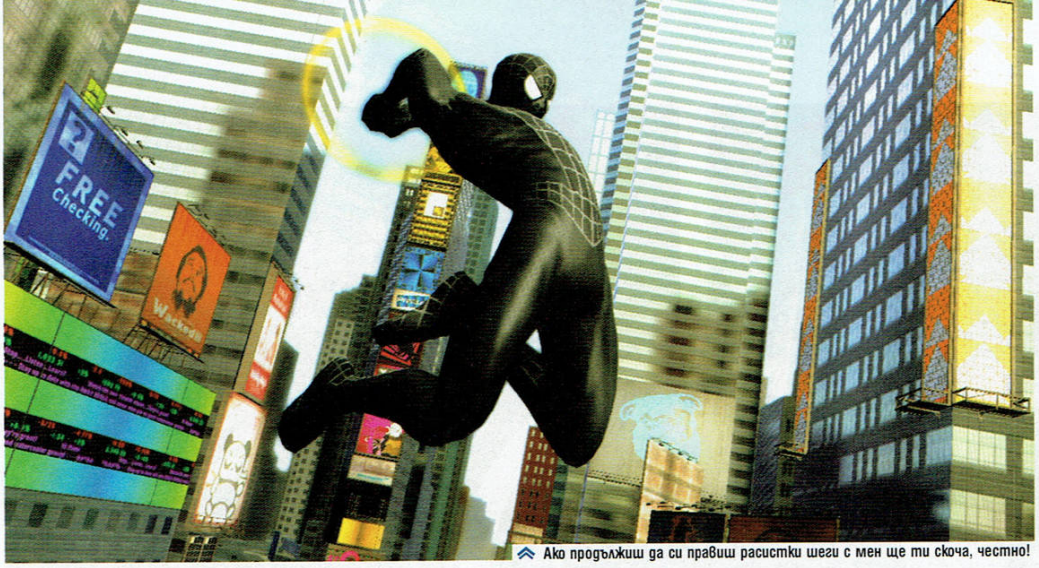
По-добра от:

NeverEnd

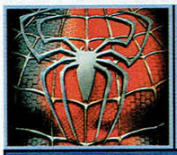
По-зле от:

Titan Quest

Визия: 7
Многоцветна и изненадващо поносима въпреки това.
Звук: 6
Музиката варира от безлична до безумна. Плюс единичка за наличието на озвучени диалози.
Геймплей: 5
Леко затормозяващ и не особено находчив.
Иновативност: 5
На пръв поглед играта изглежда като нещо ново, но зад геймплейния параван се крият познатите до болка **Diablo 2** особености.



Ако продължиш да си правиш расистки шеги с мен ще ти скоча, честно!



Spider-Man 3

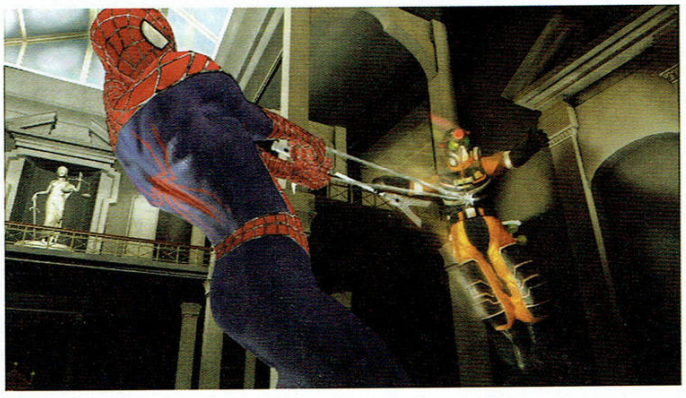
от: **Snake**

- PC
- PS2
- PS3
- X360
- Wii
- PSP
- DS

Жанр: **Open World Екшън** Производител: **Treyarch** Разпространител: **Activision**
Сайт: **www.sm3thegame.com**

The itsy bitsy spider Crawled up to the next-gen

Виртуалният Спайди успя да се измъкне ловко от проклятието на игрите по филми още от първия миг, в който Тоби Магуайър проговори жално зад червено-сините текстури, злостно юркан от водещия тюториръла Брус Кембъл в **Spider-Man: The Movie**. Производителите от *Treyarch*, подкрепени от разпространителите *Activision*, успяха да напипат правилната геймплейна схема за игрите си – наместо да преразказват филмите на Рейми, те ни предоставиха приятно голям град за изследване, достатъчно място, където да развихрим въздушните си акробатики, разчупена и търпяща развитие бойна система и – не на последно място – използваха събитията, познати ни от кино-салона, единствено като отправни точки, за да развихрят пълноценно въображението си, добавяйки нови истории, нови герои и нови злодеи от вселената на *Марвъл*. В резултат всички бяха щастливи – нормалните хора, защото получиха добре направена и заредена с изненадващо много адреналин оупънуърлд игра, и нърдовете – защото имаха повече Спайдърмен, отколкото бяха мечтали. **Spider-Man 2** продължи възхода на горните идеи (минус *PC* версията ѝ, за която избягваме да говорим) и не е чудно, че в тазмесечното гейм надбягване бате ви Снейк беше заложил сериозна сума именно на **Spider-Man 3**. И, не, не смятам, че загубих. Факт е, че третият паяк е най-слабият от поредицата (иронично, същото се отнася и за филма), но също така е факт, че играта е свежа и зарибяваща и по никой начин не може да мине за обичайния, вторичен movie-to-game продукт. Истината е, че крайната ми оценка би могла да бъде дори с единица по-висока, ако разглеждаме **Spider-Man 3** извън контекста на поредицата или разсъждаваме като праведни нърдове, считащи, че възможността да облечеш симбиота е по-добра от див, животински секс с Мери Джейн в паяжина над Ню Йорк (всъщност дори и сексът с овен е по-добра идея от това да се докоснеш до изчадието Кирстен Дънст, но аз не съм праведен нърд така или иначе). Само дето не е, по причини, описани малко по-долу.



Добрият Спайди

На пръв поглед играта може да те изкърти от кеф. Визията може и да не е най-доброто, което новата генерация е способна да ти даде, но когато веднъж се залюлееш на мрежите си над огрения от слънчевите лъчи Ню Йорк (близо три пъти по-голям от този в двойката), дъхът ти може да секне. След което ще посинееш грозно и ще умреш в агония, пропускайки да видиш останалите позитиви на играта, така че е по-добре да не секва. Фийлингът от въздушните акробатики наистина е страхотен и – изненадващо – фактът, че в голяма част от времето ще изминаваш километрични разстояния само за да достигнеш до поредната си мисия, не дразни. Приятно впечатление прави и това, че в тази игра вече наистина трябва да хванеш мрежата си за нещо, за да се залюлееш, което ѝ придава така нужния за всяко супер-героично приключение реализъм. **Spider-Man 3** предлага типичната за серията смес от познати филмови събития, познати от комиксите злодеи (Скорпиън, Крейвън, Кингпин, Лизард) и познати от предишните игри улични банди. Всичко това е разпределено в 42 мисии, което – наред със скритите бонусчета и рандъм престъпленията, на които ще попадаш докато патрулираш из

Along Came a Spider

Колоритната мултиплатформеност на **Spider-Man 3**, *съчетана с всеизвестния ни професионализъм и мъничка капка мазохизъм, ни подтикна да тестваме играта във всичките ѝ различни варианти (без PSP варианта, до който така и не се докопахме за социалния си експеримент).*

Ето какво се случи:

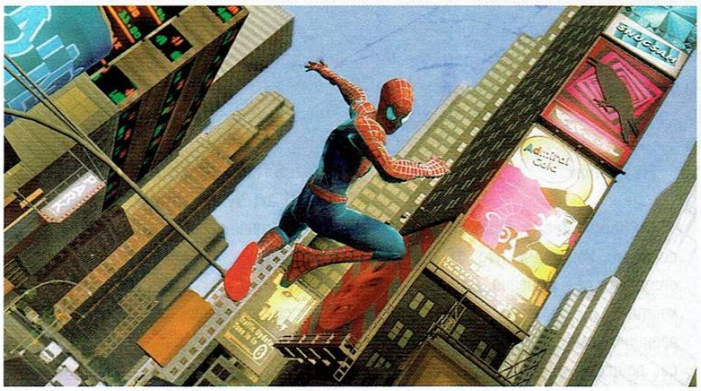
Платформа: *Xbox 360*

Какво установихме: Установихме, че бялата кутийка е правилното място, на което да размяташ Тоби Магуайър по покривите. На база на тази версия е писано и ревюто ни, така че чети там какво се случва.

Платформа: *PC*

Какво установихме: Че ни трябват пари за ъпгрейд. **Spider-Man 3** е оптимизирана кошмарно, което дразни особено много покрай факта, че визуалната вакханалия всъщност е визуална аналия – демек – нещата са малко в гъзъ. Най-тъпо ти става, когато се сетиш, че безумният **Infernal**, примерно, изглеждаше около шест пъти по-добре, но беше така пипнат, че да върви и на тостер. Така стигаш до неприятно правилния извод, че големите дивелъпъри ги боли грозното пате за твоята сглобявана с любов машинка, защото цоцат пари на гърба на конзоладжиите. От друга страна малките дивелъпъри правят всичко възможно, за да може изчадието им да достигне до възможно най-широка аудитория, но пък обикновено нямат парите или уменията да извадят читава игра. Иначе между *PC*, *Xbox 360* и *PS3* версиите няма геймплейни или визуални разлики. Единствената уловка, ако играеш на компютър, е че винаги добрата идея да управляваш Спайди с пад, а не с мишка и клавиатура, тук води до едно особено грозно усложнение – в куик сикуънсите, наместо познатите ти *квадратче, кръгче, хиксче, триъгълниче/A, B, X, Y* – логично – ще ти излизат номерираните бутони на пада ти. За теб не знам, но аз лично рядко успявам да се сетя в критична ситуация, когато имам две секунди за реакция, кое точно беше копче *(3)*.

Комши, не ги ли опече тия кебапчета, че се издушихме тука, деа!



Платформа: *PLAYSTATION 3*

Какво установихме: Както вече споделихме – никакви съществени разлики с *PC* и *360*. Несъществената разлика се явяват забележително по-ниските на места фреймове, спрямо майкрософтския батко. Що така бе, *Сони*?

Платформа: *Playstation 2*

Какво установихме: Че моментът, в който производителите на игри са отебали ласт джена, вече е настъпил. На добрият ти стар *стейшън* **Spider-Man 3** е една друга игра. Игра, правена, за да се отбие номерът. С причиняваща главоболие визия, лошо окастрена бойна система, лишена от практически всеки геймплеен компонент, който работи в **Тройката** на другите платформи, който е работил навремето в особено добрата **Двойка**, на същия този низвергнат *стейшън*. Ако си краен фен на Спайди, е доста вероятно да се изкушиш и да пробваш тази версия на играта, защото прибавя няколко нови фрагмента в историята, но съветът ни е да не се поддаваш на подобни пориви.

Платформа: *Nintendo DS*

Какво установихме: Шокиращо най-добрата версия на играта, която обаче няма практически нищо общо с батковците си извън заглавието и героя в гейско трико. На *DS* **Spider-Man 3** е весел сайд-скролър с изненадващо добра, като за джобен формат, визия и адски добре реализирана контролна схема. Реално този хендхелд Спайди е единственият в списъка, заслужаващ безрезервните ни адмирации и върхови оценки.

Платформа: *Wii*

Какво установихме: Че трябва да спрат да портват всяко второ безумие за иначе културната конзолка на *Nintendo* с надеждата, че народът ще държи да изиграе разни екшън сценки, писани изначално за *нормален* пад, с уий-моута. Народът не държи, честно. Факт е, че **Спайди** е с класи над ключови семеизпразвания като **Far Cry: Vengeance**, защото тук поне въздушните акробатики се изиграват по забавен начин, но всичко останало е счупено по твърде непоправим начин. Визуално **Spider-Man 3** за *Wii* смуче лошо, но това надали изненадва някого.

града, превръща **Spider-Man 3** в приятно дълго преживяване. Друг голям плюс е, че рандъм енкаунтърите тук не са вкарани просто за да има – ако прочистваш методично дадена част на града, хората там ще те либят по-страстно и ще получаваш допълнителни бонуси там. Разнообразието от нещата, които ще правиш, също не е малко. В крайна сметка играта може да е всичко друго, но не и скучна, което винаги е бонус.

Лошият Спайди

Бойната система е съставена от километричен и непрекъснато попълващ се списък с комбота, специални удари, контра удари и малко булет-тайм за привкус. Което звучи повече от примамливо, стига да не се свеждаше до обичайната за подобни игри болест, известна в специализираната литература и претоварените с чуждици статии като *бътън машинг*. Истината е, че в тази игра всичко – от първия келеш, който иска да те пребие с метална тръба, до любимият ми Кингпин – се убива по един от двата начина – скок и удар или неподлежаща на блок контра атака в правилния момент. Благодарение на последното босовете се убиват умилително бавно, 'щото правилният момент не е като да се появява често. Което може би ще те наведе на грешната мисъл, че играта е лесна. Ама тя не е. Ташакът, приятелю, е че в избрани моменти от **Spider-Man 3**, **Ninja Gaiden** ми се видя като онова с водопроводчика и гъбките. Нямаш опция да се локнеш към определен противник, нямаш ясен индикатор кой е *шибано точният* момент за контра удар (при все, че мистър Кембъл ще те излъже в началото, че жълтите юмручета минават за такъв), а улучването на правилния тайминг дори за привидно елементарни неща като боя по онзи полилей в театъра е умение, изискващо и ти да имаш спайдър-сенс. Има ситуации, в които няма да знаеш какво да правиш и ще умираш. Има ситуации, в които ще знаеш какво да правиш, но няма да можеш да го направиш и ще умираш. Има ситуации, в които ще умираш за разнообразие. Не, честно, ебахти якото! Камерата пречи, контролът не е толкова интуитивен, колкото ни се искаше, симбиотът е по-скоро различен скин за главния герой, отколкото моментът, в който геймплеят да изригне в злостен адреналинов гейзер.

И като теглим чертата излиза че...

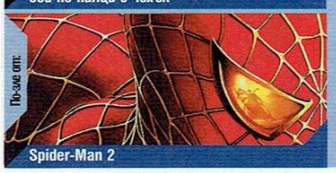
...играта става. Но нищо повече. Балансът между доброто и лошото, както се полага на един принципно позитивен супер герой, принципно клони към доброто, но със съвсем малко. С толкова, че финалната оценка да бъде с единичка над средната. Признавам си най-чистосърдечно – лично аз бях зарибен от играта и – въпреки негативите – не съжалявам за времето, което прекарах с нея. Лошата новина е, че в това трето издание на серията да си фен на Спайдърмен не е просто бонус към цялостното възприемане на играта – това е задължително условие, за да я изтърпиш изобщо...

Средна работа **5**

По-добра от:

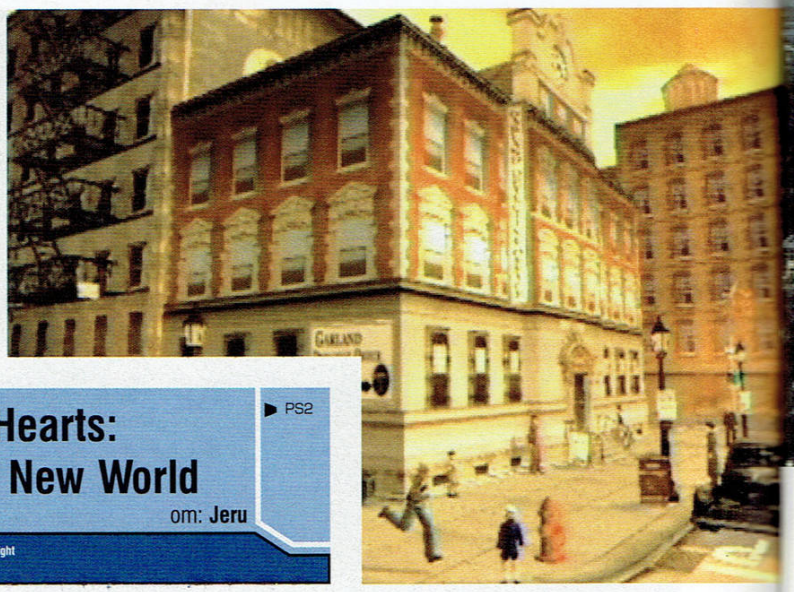
бой по паяци с чехъл

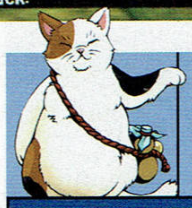
По-зле от:



Spider-Man 2

Визия: 7
Има я. Става. Но цялата работа напомня повече за **Spider-Man 2** след пролетно почистване и пребоядисване, отколкото за нещо ново и красиво.
Звук: 9
Обичайната формула – целият филмов каст, плюс Брус Кембъл в ролята на разказвача, обясняващ колко си некадърен – е запазена. И работи. Музиката е идейна и носи в себе си правилната, спрямо ситуацията, емоция.
Геймплей: 5
42 мисии са си добра оферта за парите ти, някои от тях дори са адски забавни, но контролът понасмуква, разнообразието е ниско, а трудността на моменти е безумна.
Симбиотът!: 3
Изглежда куул само на обложката, не разчитай.





Shadow Hearts: From the New World

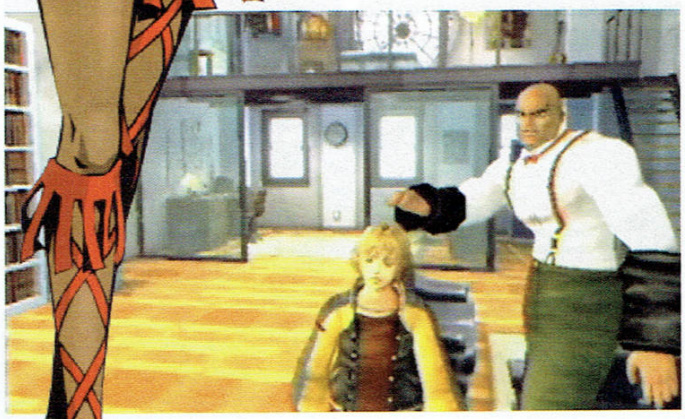
▶ PS2

от: **Jeru**

Жанр: JRPG Производител: Aruze Corp Разпространител: Ghostlight
Сайт: www.shadowheartsnewworld.com

Купи ме! Иначе пак ще остана недооценена!

Без никакво съмнение миналите две **Shadow Hearts** игри са едни от най-ъндъррейтнатите RPG-та за вече отминаващата генерация конзоли. Първата, макар и леко колеблива в доста отношения, завладя сърцата на множество хардкор почитатели на жанра благодарение на дълбоката си и интересна история и идейната бойна система. Не бива да забравяме и може би най-отличителния ѝ белег – наличието на кръв! Имайки предвид, че японските представители на ролевата сцена са винаги стерилни до краен предел, това си бе манна небесна за фенове на доброто старо ултра-насилие, каквито сме по-голямата част от екипа. Липсата на гъстата червена течност във втората част бе напълно компенсирана от прогреса във всеки един геймплеен аспект. За съжаление обаче в последното попълнение в серията не само, че няма кръв, ами и подобрения липсват. Да, и ние принципно сме на мнение, че няма нужда да оправяш или променяш нещо, след като не е счупено, но просто се чувствахме длъжни да се оплачем от мързела на иначе кадърните *Aruze Corp*.



Freak Show

В **Shadow Hearts: From the New World** поемаме контрола над 16 годишния страдащ от амнезия Джони Гарланд, който е отворил детективска агенция, след като родителите му са починали. До болка отегчен от търсенето на изгубени котки и други подобни глупости, на нашето момче най-накрая се случва нещо интересно, което да го извади от летаргията. В кантората влиза старец, издирващ избягал затворник, за който твърди, че е извънредно опасен и не бива да бъде оставян на свобода. Заинтригуван от случая, Джони изобщо не се занимава да иска подробности, като например за какво му е на дядката криминално проявеният беглец, и се впуска в разследването. Нещата се оказват много по-заплетени и мащабни, отколкото изглеждат на пръв поглед, и скоро се замесват демони, луди учени и събития, предхождащи, няма да повярвате – Края на Света! Младежът, естествено, няма как да се справи сам със спасяването му (и разкриването на детайлите около пожара, в който е загинало семейството му) и в хода на приключението забърсва всевъзможни псевдо-герои, обединени от едно единствено нещо – всички до един са пълни кретени! Без да се впускам в повече описания, само ще спомена, че редом с вас ще се млатят бразилският нинджа Франк, владеещата пиян бокс котка Мао, Хилда – вампирка, чиито способности зависят от количеството калории, които поглъща, женкарят мариачи Рикардо и сравнително нормалната Шаная, която обаче е придружавана от Натан – индианец, вещ в Гън-Фу (познатите от филмите на Джон Уу престрелки с множество акробатични каскади). Както сами виждате, дружинката е доста колоритна. Най-интересното е, че историята през цялото време се лута между сериозността и простотията, без да може да установи точната си позиция. Разбира се, известен превес взимат дебилиите, което е добре, имайки предвид не особено вълнуващото стори. Няколкото обрата спомагат за частичното задържане на интереса на играчите, но като цяло сюжетната линия издиша на фона на тази от **Covenant**.

Тежката дума на Judgement Ring-а

Слава богу бойната система, дори и без да предлага нещо ново, е достатъчна, за да оправдае евентуалната покупка на играта. За тези, които не са наясно за какво иде реч, ще обясня на кратко. Имаме си работа с напълно стандартно в почти всяко едно отношение олд скуул походово JRPG. Развитието на героите не е нищо невиждано. Заучаването на нови умения силно напомня на грида от **Final Fantasy X**. Отличителният белег на поредицата винаги е бил Judgment Ring-ът и **From the New World** не прави изключение. Наместо, както при повечето представители на жанра, когато изберете определено действие (атака, кастване на магия или употреба на някакъв предмет от

За разлика от ингейм визията, FMV-тата са впечатляващи. И все пак - не са мръднали спрямо тези в Shadow Hearts: Covenant.

инвентара), просто да скръстите ръце в очакване на съпровождащата екшъна анимацийка, трябва да се понапънете малко, за да бъде действието ви успешно. Тук се включва съдбовният пръстен, по който се задвижва стрелка, която се очаква да спрете в определена зона и воала – мишън акомплишд! Простичък на пръв поглед елемент, но адски идейно и кадърно интегриран. Налични са и мънички допълнителни зони, които са по-трудни за нацелване, но носят бонуси в зависимост от действието (повече демидж, по-висока ефективност на айтъмите и т.н.), предмети, забавящи скоростта на стрелката, и други дребни, но свежи идеи. Броят, местоположението и големината на зоните са различни в зависимост от персонажа, с който играете. Бойната система не разчита само на джъджмънт ринга, макар и той да е основният й коз, ами предлага и комплексна система от комбота и хитри начини за отстраняване на множество гадове, без да им давате възможност да ви посегнат (или да избягат, все пак кой би искал да изпита тежестта на лапата на котка, по-пияна от Бакалов и Дишков при **SingStar/Guitar Hero** сесия!). Най-сложните и мощни комбота хич не са лесни и изпълняването им изисква не само прецизно пресмятане, а и добри рефлекси, защото нацелването на критичните точки по пръстена 10+ пъти подред не е шега работа! Успехът носи удовлетворение и радост за окото, а и напълно оправдава положените усилия, защото дори и при по-лесните схватки, бонусите се пренасят в следващите битки и могат да се окажат от решаващо значение.

Разнообразието от противници е огромно. На външен вид те варират от крайно дебилни до наистина уродливи изчадия, повечето от които – силно инспирирани от романите Х. П. Лъвкрафт. Босовете също са доста на брой и интересни като способности, макар и повечето от тях да не са с особено развит бекграунд и присъствието им да е леко неоправдано в някои случаи.

За съжаление играта не успява да напипа баланса не само между драматизъм и откровена простотия, но и между сторито и схватките. Повечето от страничните куестове са сравнително немотивиращи, що се отнася до приноса им към историята. Към края си играта се превръща в откровен дънджън кроулър и системата й, макар да е приятна и динамична, не е на нивото на тази от която и да било **Shin Megami** (изключая последния **Devil Summoner**) игра и едвам успява да задържи интереса до появата на следващата към сцена.

Визията на **From the New World** също е крайно противоречива. Има локации, които изглеждат впечатляващо като арт дизайн, но за съжаление преобладаващите гледки са по-скоро постни и еднообразни.

При саунда положението е сходно – слабо озвучение на персонажите, развалящо колоритността им до известна степен, и адски силен и запомнящ се саундтрак, заслужаващ дори отделно закупуване. На официалния сайт можеш да чуеш мейн темата, дело на Йошитака Хирота, отговорен за страхотните OST-а на цялата поредица.

"...елементи, извисяващи Shadow Hearts франчайза над повечето представители на жанра..."

Макар и **Shadow Hearts: From the New World** да не предлага нищо ново спрямо предшествениците си, а в някои отношения да се забелязва дори известен спад в качеството, определено това е JRPG над средното ниво. Въпреки не особено високата оценка, с чиста съвест мога да препоръчам играта и на феновете на предните части, и на тези, които за пръв път ще се сблъскат с поредицата. Последните със сигурност ще останат приятно изненадани от изчанчените герои и застоят на геймплейно ниво няма да им направи впечатление. Старите кучета също няма как да са недоволни, предвид наличието на почти всички елементи, извисяващи **Shadow Hearts** франчайза над повечето представители на жанра и въпреки реалната липса на нововъведения и леката колебливост в някои отношения, надали ще се почувстват излъгани, ако инвестират парите си в продукта на *Aruze Corp.*

Откроява се

По-добра от:
Suikoden IV

По-зле от:
Shadow Hearts: Covenant

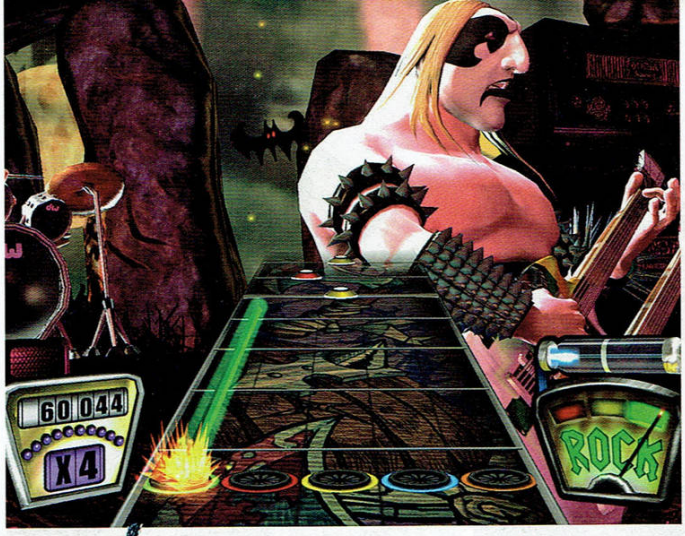
7

Визия: 6
Има добри попадения, но си е грозноватичка като цяло.

Звук: 7
Страхотното OST до голяма степен успява да компенсира слабото актьорско представяне.

Геймплей: 8
На висота, както и в другите **SH** игри. Липсата на нововъведения е неприятна.

Сюжет: 7
Леко неориентиран, но става. Простотия до шия, що се отнася до героите и повечето междинни анимации.

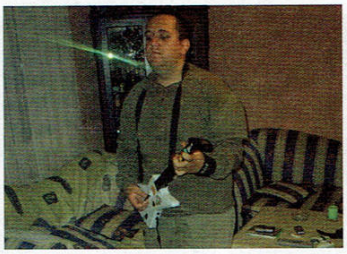


Guitar Hero II

PS2
X360

от: **Snake & doomy**

Жанр: Китарен симулатор Производител: Harmonix Music Systems Разпространител: Activision
Сайт: www.guitarherogame.com/gh2



Welcome to the Xbox, we've got funny games

Да си в група е хубаво. Веднъж бяхме в група по химия с Ленчето и Гошко и приготвяхме синтетичен уран в бурканче без капаче. Ленчето дори го използва, за да си направи коктейлче с фанта и мента и после направи адски успешна кариера в хорър киното, защото продуцентите пестяха от грим за монстърите. Спомняме си и един друг групов случай, който включваше дванадесет души, две кучета и един глиган, но предпочитаме да не говорим за това. Последният спомен ни отвежда към твърде необходимото уточнение, за да не се получават грешки (и после грешките да викат "Мамо" или – по-лошо – "Грух") – да си в *рок група* е хубаво. Китарните рифове, нагнетяващи вълни от агресия в съзнанието ти; огънят в очите и запалките на феновете; сцената, издигаща те на божествена височина над сбралите се в краката ти простосмъртни, повтарящи като в транс всяка твоя дума, движещи се в такт с всяка нота, изплъзнала се изпод пръстите ти; хората от групата, същите идиоти, с които преди по-малко от час сте се били за последната бира/фенка/забранена субстанция в караваната, но сега формирате единна, перфектно синхронизирана бойна част, която може да завладее света. Мамка му, прекрасно е. Мамка му, шансът да ни се случи наистина клони към келвиновата нула. И въпреки всичко успяхме да се докоснем до споменатите емоции, макар и застанали пред телевизора в хола с пластмасова китарка в ръка (както се изрази една приятелка – "Като награда от Лъки Бой е!"). Сега ще ти споделим как и ти можеш да изживееш същото.

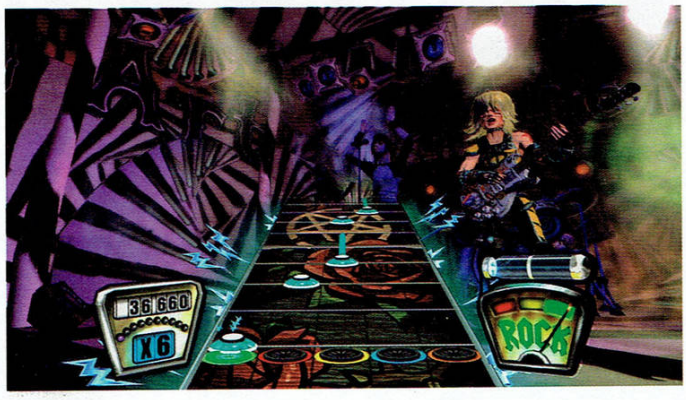
"Listening to the wind of change"

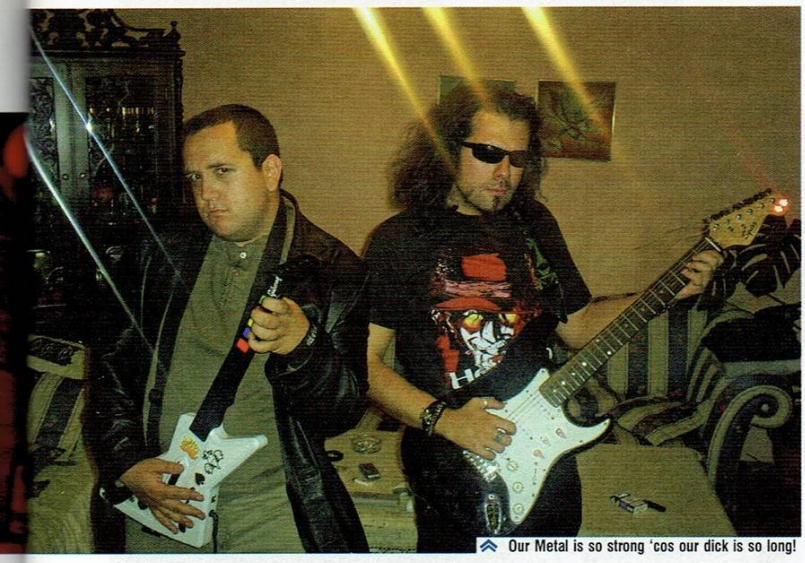
Ако все още се питаш за чий пишем второ ревю на **GH2**, то е продиктувано от факта, че имахме удоволствието да сме сред първите, докоснали се до *360* версията на смазващия хит за *Playstation 2*. Разликите между двете версии (както на играта, така и на китарните контролери) не са чак толкова силно осезаеми, но все пак ще ги споменем. При *майкрософтския* **Герой** можете да намерите доста ексклузивни парчета (споменати в тук приложеното каре), а чрез функцията Live! и занапред ще се наслаждаваме на още много такива. Част от тях, прочее, не са чак толкова ексклузивни, защото са налични в плейлистата от първата част, но поне на *Xbox* феновете няма да им е тъжно, че си нямат *стейшън*. Ние *стейшън* си имаме, но ни беше тъжно за отпадането на Манчестър от Шампионската, което само иде да докаже, че Моканинът беше прав навремето. Наред с ексклузивните сола, визията в новата версия е приятно подобрена. Но тя, разбира се, ще радва само страничните наблюдатели, тъй като следенето на бързо движещите се към теб ноти няма да ти позволи лукса да заглеждаш текстурите. Самата китара, вече наричана X-plorer, има наличен D-pad, но за съжаление бутоните start и back са осезаемо смалени, което създава известни неудобства при употребата им. Особено ако си свикнал да използваш back бутона за пускане на star-power функцията, вместо да друсаш бялата китарка като циганин джанка, в очакване вградения сензор да обърне внимание на усилията ти. Добро впечатление ни направиха идейните ачивмънти, а пък онлайн функцията определено има бъдеще. През Live! ще можеш не само да сваляш допълнителни парчета, но също така да премериш сили с играчи от цял свят, както и да сформираш кооперативни срещи, избирайки измежду бас, ритъм и соло китара. **GH2** вече се радва и на 5.1 звукова поддръжка, което макар и да не звучи чак толкова впечатляващо на първо четене, позволява по-лесно разпознаване на различните китари и вокалните партии, тъй като всяка вече е на отделен канал.

Като теглим чертата, излиза, че *Xbox 360* версията на играта трудно може да мине за задължително попълнение в колекцията ти, ако вече притежаваш тази за *Playstation 2*. Но ако планираш тепърва да навлизаш в света на рок звездите, по-модерната платформа винаги е по-добра оферта.

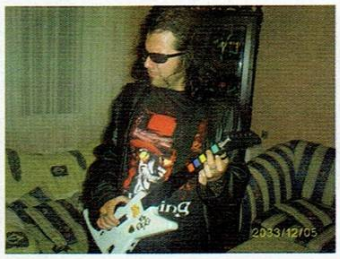
"It's all about the game, and how you play it"

Геймплеят си остава напълно непроменен, но все пак се чувстваме длъжни да споменем нещичко и за него, тъй като скрийншо





Our Metal is so strong 'cos our dick is so long!



тите (и нашите скромни и увековечени на тези страници личности) едва ли ти говорят много, ако и понятие си нямаш за какво иде реч в **GH2**. Та в играта се подвизаваш като китарист на банда, свиреща кавъри на популярни групи и малките им ъндърграунд събратя. Кариерата си започваш в мизерни, смърдящи на джибри и див чесън пъбчета, като завладявайки сърцата на публиката (и влагалищата на част от нея, ама това ще си го представяш, защото съответният контролер не е инклуудед), ще бъдеш спонсориран и пратен в по-горещи точки из страната и чужбина. Най-високата такава се явява стадион "Академик", където бесни селскостопански блек-метълки разкъсват ямурлуци, крещейки "Ш'та скъсами!". За щастие и такива не са инклуудед.

Самото свирене се състои в кръстещо вратни прешлени куфеене и натискане на цветни бутончета. Можем да ти споделим най-отговорно – фийлингът е невероятен и ако някога рок музиката е значела нещо за теб, съвсем скоро ще установиш, че увлечен от ритъма и изненадващия кеф от свиренето, чупиш смехотворни сценични стойки.

Кариерата ти започва от новобранския "easy" режим, в който цветните нотички са само три на брой и се влачат, подобно на апатични охлюви по пладне, и – в някакъв логичен момент – достига до "expert" сложността, която може да изпоти Ингви Малмстийн и включва и петте бутона на грифа. Единствената уловка за новаците е, че на лесната трудност отключваш само песните от шестте налични сета, като парите, даващи ти достъп до нови герои, китари, костюми и песни, както и възможността да бъдеш извикан на бис, са налични от "medium" нагоре. По време на самата свирня има няколко неща, които трябва да следиш (освен едрогърдата фенка на първия ред, която виждаш в болните си фантазии):

Rock-meter – Показанията му варират от зелената еуфория на публиката до червеното освиркване и замерване с гнили домати. Стрелката попада в негативния край на скалата, ако свириш твърде некадърно – в този случай кариерата ти приключва безславно и просто те изхвърлят от сцената.

Star power – Пълни се, когато улучваш серии от специалните звездовидни ноти и веднъж активиран след ефектно движение с китарния контролер, удвоява точките ти за определен период от време. Също така качва спонтанно показанията на рок-метъра, което прави използването му в особено екзистенциални моменти от солото (не, честно, ти пробвал ли си да свириш **The Trooper** на expert?!) безкрайно полезно.

Точките си – Продължителна серия от улучени ноти ти дава множител от x2, x3 и x4 на точките, които получаваш. При грешка губиш множителя. При активиран Star Power го умножаваш по две. В края на всяка публична изява ще бъдеш оценен както по общия брой спечелени точки, така и по максималния брой последователно изсвирени ноти, като така се формира крайният ти рейтинг и вървящият с него хонорар.

"Starfuckers Incorporated!"

Трябва да ти е пределно ясно, че не всичко в **GH2** е цветя, рози и рокендрол. Играта, дори и в по-съвременната си версия, все още страда от малки, но дразнещи недостатъци. Липсва опция да създадеш виртуалния китарист по твой образ и подобие, а наличните свирачи, макар и разнообразни и колоритни, бързо писват.

При самите парчета отново си личи професионално изпълнение на музикалната част, но често вокалите са вкарани колкото да не е без хич. Е, никой не е очаквал от изпълнители на кавъри да докарат гласовете на Аксел Роуз, Алис Куупър, Ози Озбърн и Зак ДеЛароча, но все пак е леко тъпо. Лошо впечатление правят и сравнително малкото наистина популярни изпълнители и парчета. Не ни разбирайте погрешно – в **GH2** е събрана страхотна плеяда от добри попадения, но все пак на фона на видимо звездния **GH1** очаквахме доста повече. От друга страна, като познаваме Майкрософтци, най-вероятно скоро ще се появят така бленуваните от нас групи, но за тях ще трябва да си заплащаме през Live-а (към 10 лв. за три парчета, което си е малко леко безумна цифра, да ме извиняват).

Новият бял X-plorer също страда от проблеми. На първо място – вече сме в безжичната ера, писна ни да прескачаме кабелища. На бабите ни – също. Освен това китарката е леко ръбатичка, превръщайки така любимото ни мързеливо дрънкане от седнало положение в причиняващо синини мероприятие.

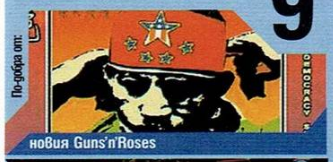
"But in the end, it doesn't even matter"

Въпреки че като за next-gen заглавие хората очакваха доста повече от почти директен порт, **GH2** си остава едно от задължителните парти заглавия, особено ако си почитател на по-тежкия звук. Играта наистина може да ти влезе под кожата, като неусетно ще започнеш да псуваш Том Морело, Слаш, Ван Хейлън, Дейв Мъри, Ричи Блекмор и всички други големи китаристи, и то не за друго, ами защото гениалните им сола и рифове ще те изпотят повече от двучасова тае-бо сесия. Което е и идеята всъщност. Защото каквото и да си говорим за контролери, статистики, песни и ачийвмънти, всичко, което искахме от тази игра, бяха просто няколко мига в светлините на прожекторите пред екзалтираната (подтискащо виртуална) публика. Е, получихме ги.

И й благодарим най-искрено с оценката си.

Шедьовър **9**

По-добра от:



новия Guns'n'Roses

По-зле от:

бекстейдж секс с фенки

Визия: 7
Не се забелязва особена разлика спрямо *PS2* версията, въпреки наличието на High Definition. Но кой ли ти гледа какво става на сцената, докато лови нотите...
Звук: 9
Най-важният компонент от оценката на *точно тази* игра е близък до съвършенството, но изпълнителите на кавъри леко издишат на моменти.
Геймплей: 9
Простичка, но зарибяваща концепция, която ще те отдели от всичко, излизащо за *360*, за поне месец напред.
Ъндърграунд: 8
Не очаквай звездната плейлиста от единицата. Което не е задължително минус, тъй като повечето нови парчета са наистина добри. Особено ексклузивните за *360*.

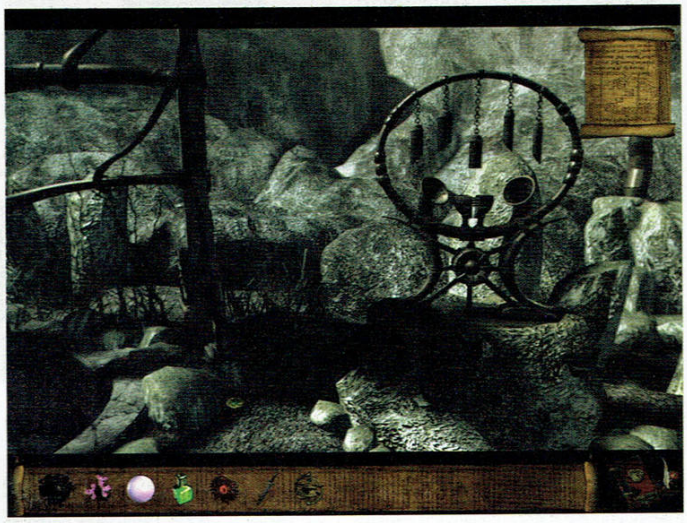
Aura 2: The Sacred Rings

▶ PC

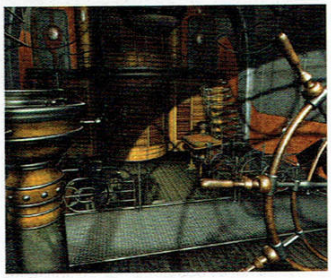
от: **ShadowTrance**

Жанр: **adventure** Производител: **Streko-Graphics** Разпространител: **The Adventure Company**
Сайт: **www.thesacredringsgame.com** Изисквания: **CPU 1.2GHz, RAM 256MB, GPU 64MB, HDD 3.5GB**

Убийствен пъзел! Две!



И те заживяха щастливо... в отвъдното.



Ако идеите ти за Куеста с главно "К" са свързани с интригуваща фабула и реално преодолими загадки, то "к"-то в случая следва да ти се види доста минорно. **Aura 2: The Sacred Rings** представлява почти безсюжетен убийствен пъзел, който ще те изкуши да прибегнеш до първото налично уолктру в Интернет и ще подложи търпението ти на мъчителен тест. Способен ли си да изиграеш игра, която потъпква ентусиазма ти за приключения на всяка крачка?

В търсене на очевидния отговор...

Редно е да започнем с малко предистория, макар и в двете части на **Aura** сюжетната линия да представлява недоклатено фентъзи клише за добрите, лошите и купчината магически артефакти, пазени от първите и желани от вторите. Кланът на Пазачите (кой би предположил?) притежава свещени пръстени, които са ключ към паралелни светове и – както може да се очаква – източник на върховно могъщество. Твоето виртуално отражение е Уманг – най-способният ученик в клана и респективно отговорник за опазване на пръстените в първата част (**Fate Of Ages**), където въпросното опазване се изразяваше в решаване на всевъзможни пъзели с чудновати устройства и магически предмети в рамките на четири различни свята. В този ред на мисли **Aura** не е точно "приключение", а по-скоро един виртуален ребус, който е трагично лишен от въздействаща история и интригуващи герои. Десетки самоцелни пъзели крепят прогреса на играта, отделяйки малко внимание на така важния за всеки куест сюжет.

В **Aura 2: The Sacred Rings** историята се подхваща от "случайното" ти озоваване в непознат свят, където местен обитател те приютява в чудноватия си дом. След твърде безвкусен диалог става ясно, че ще трябва да свършиш някои неща за домакина, и по-конкретно – да се заемеш с отварянето на една от вратите в къщата. Впоследствие домакинът се отдава на мързелива дрямка, оставяйки те да търсиш сериозна мотивация за случващото се на екрана. Свиваш рамене и подхващаш играта в измъчен опит да се ориентираш самостоятелно. Съвсем скоро Големите Лошковци (тм) влизат на скорост и нарушават мирното ти съществуване – Сенчестият Легион е тумба от злодеи, чиято единствена цел е да вгорчава живота ти, и благодарение на тях пъзелите се допълват от "избегни този бабаит" или "елиминирай стражата", което само ще те принуди да зачестиш с употребата на "Save Game" опцията.

"...слабо мотивирани от сюжета и адски несвързани препятствия."

Играта допълнително се утежнява от леко нечовешкия вид на загадките. Едва ли прословутият "геймърски елит" би имал нещо против една по-предизвикателна игра, но трудността тук не се дължи на фино обмислени пъзели, които да впрегнат логиката ти в потни напъни за разрешаване на гениално поставена задача. Тук си говорим за слабо мотивирани от сюжета и адски несвързани препятствия. Опитите за скалъпване на приемлив адвенчър продължават до самия край, но единственото, което получаваш, са още плоски персонажи, разни сценарни глупости и поредната плетеница от пъзели с неясна следа. Най-изнервящият момент се състои в търсенето на малки детайли из иначе бая детайлното обкръжение, които впоследствие се оказват ключови за разрешаване на някоя загадка. Просто очевидното не винаги е направено да изглежда очевидно в **Aura 2**.

И все пак...

От друга страна тези мисловни мъчения не изглеждат толкова отблъскващи, ако си особено голям почитател на пъзелите. Неинтуитивният начин, по който са поднесени, ги прави още по-трудни за средностатистическия играч, но за "хардкор" геймъра, който обича да решава всяка сутрин по една кръстословица за отскок и да си ляга с наредено кубче на Рубик, тази игра може да се окаже точно попадение в десятката.

В цялата застиналост на графиката и пикселизираните към сцени се крие значителна доза въображение, която *Streko-Graphics* са вдъхнали на своето произведение чрез мистериозни светове и сложни механични пъзели. Като очевиден **Myst** клонинг, **Aura** предлага вдъхновени пейзажи и измерения, които са лишени от есенцията на класен адвенчър, но при всички положения са адски интересни и заслужават поне малко внимание, въпреки доминиращата аура от недостатъци.

Средна работа **5**

По-добра от:

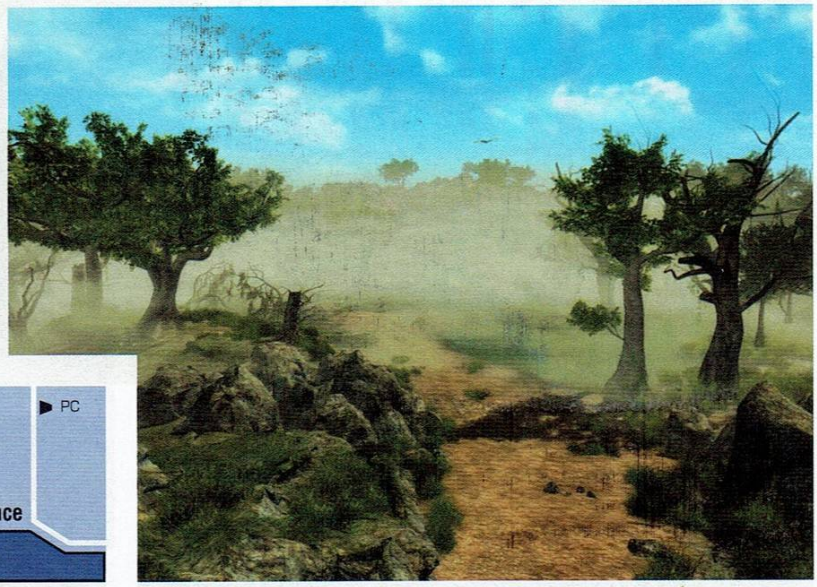
Ring II: Twilight of Gods

По-зле от:

Aura: Fate of Ages

Визия: 6
Грозновати към сцени и непретенциозна графика реализират иначе вдъхновените визуални идеи на играта.
Звук: 7
Добър войсактинг и разни фонови мелодийки за цвят.
Геймплей: 5
Още по-назадничав от визията. В смисъл – пойнт енд клик, към он !
Трудност: 9
Все едно да си отрежеш крака с ръчно трионче. За мазохисти и адвенчър гийкове тази оценка има положителен смисъл.

Сред боклуците наоколо се крият удивително полезни предмети, но не и на пръв поглед...



Destination: Treasure Island

PC

от: **ShadowTrance**

Жанр: **Adventure** Производител: **Kheops Studio** Разпространител: **Nobilis**
Изисквания: **CPU: 800 MHz, RAM: 64 MB, GPU 64 MB, HDD 1.3 GB** Сайт: **www.destination-treasure-island.com**

"Направи-си-сам" пиратска игра

Защо не направим игра, която черпи сюжета си от безумно продължение на приключенската класика **Островът на съкровищата**, и не я адаптираме към вкуса на днешните тийнейджъри?", се запитаха хора с известно количество зелено в джоба и потърках долните си челюсти, визуализирайки пачки от същото това зелено, което смятаха да инвестират в играта **Destination: Treasure Island**...

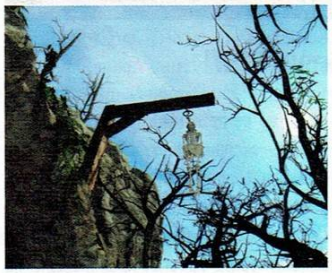
"Направи-си-сам" сюжет

Буквално това са сторили французите от *Kheops Studio* – измислили са собствено продължение на приключението от Р. Л. Стивънсън и са решили, че е много удачно да го използват за най-новия си куест, експлоатиращ небезизвестния роман и неговите герои. Младият Джим Хоукинс е превърнат в надъхан тийн, който изглежда особено куул и се подвизава като приключенец първа ръка. Жаждата му за авантюри го подтиква да се сдобие със собствен кораб и по време на пътешествие сред Карибите той ненадейно се оказва в клопката на пирати от бившия екипаж на Дългия Джон Силвър. Следователно започваш приключението като затворник в собствената си каюта, в очакване на пиратското възмездие и "ходене по дъската" към дъното на океана. Разбира се, съдбата веднага се заема да ти предложи възможен изход. Появява се Капитан Флинт (папагалът на Силвър) с привързано към него съобщение, което се оказва следа към съкровището на еднокракия капитан. Изсулваш се по терлици от кораба и тръгваш по следите на енигмата (загадъчният стих, написан от Силвър, за да ти помага в пъзелите), отправяйки се към Смарагдовия остров в търсене на натежал от злато сандък.

При друго положение бих те лишил от коментари за сюжетния развой в играта, но той е толкова глуповат, че просто не мога да не направя опит да те предпазя от персоналния ти сблъсък с него. Все пак, ако не искаш да си развалиш "удоволствието", ти препоръчвам да прескочиш направо към следващия абзац.

"...Пепита, която докарва вид на сравнително стръвна фолк тупалка."

За всички останали – нека направим кратка равносметка на сюжетното безумие. Дългият Джон Силвър те забърква в цялата история с идеята да те сватоса за кичозната си щерка Пепита, която докарва вид на сравнително стръвна фолк тупалка. Цялата работа се оказва една голяма измама, забъркана в името на особено дебилна сюжетна каша, но за да не останеш разочарован от липсата на истинско съкровище, в самия край има и едно индианско имане – своеобразна компенсация, ако и девойката нещо не те е изкефила. Междувременно трябва да се справиш с още пирати, да остриженш задника на овца, да си свариш лечебен чай от кората на дърво и да потопиш цял кораб с едно гюле.



"Направи-си-сам" игра

Destination: Treasure Island се проваля достатъчно убедително на ниво история, но като забавен куест с купища занимателни загадки се представя изненадващо добре. Първо трябва да споменем концепцията "Направи-си-сам", в която идеята е насочена към възможността много от предметите да бъдат разглобявани, модифицирани и комбинирани многократно, но по различен начин в отделните пъзели. Така например острието на неизползваем нож може да бъде заменено с ново и да се сдобием с много полезно сечиво, което да ни помага навсякъде из острова. Наред с интерактивния инвентар е обърнато и специално внимание на моряшките възли. Всеки път, когато се наложи да изпълниш такъв, направата му е съпроводена от мини игра, където постъпково ръководиш героя си към правилния начин на връзване. Пъзелите са сравнително трудни, но почти винаги ще имаш подходящ ориентир, който да поддържа интереса ти към тях. Играта е изпълнена в пойнт енд клик маниер, но картата позволява да се придвижваш почти моментално към всяка точка от острова в зависимост от текущия си прогрес, което редуцира допълнително скуката.

С едно финално изречение трябва да отбележим, че тази игра няма да ти предложи пиратската история на годината, нито ще те възхити с финала си, но междувременно има сериозен шанс да се забавляваш с пъзелите и да се посмееш на умилително инфантилното ѝ излъчване.

Добра **6**

По-добра от:

Voyage: Jules Verne

По-зле от:

Return to Mysterious Island

Визия: 7
Колоритни гледки от Emerald Island – типичен остров на съкровищата.

Звук: 6
Леко несериозна музика. Диалозите са озвучени с една идея по-добре.

Геймплей: 7
Забавен и същевременно непретенциозен.

Бутилки Ром: 3
Най-глупавата пиратска история, която си чувал, при това – стъпила на гърба на Р. Л. Стивънсън.

THE SIMS 2: CELEBRATION! STUFF

▶ PC

от: **KillaH**

Жанр: life simulation **Производител:** Maxis **Разпространител:** Electronic Arts
Сайт: www.thesims2.ea.com **Изисквания:** CPU 1GHz, RAM 256MB, GPU Radeon 8500 или GeForce2 GTS и нагоре, HDD 350MB

The Sims + n-броя експанжъни FTW!

На някои може да им се стори абсурдно задаващото се твърдение, но аз действително смятам **The Sims** за приятна игра, която може да послужи за релаксация и разсейване в паузите между сериозните заглавия. Концепцията на симсовския геймплей е пределно семпла, оригинална и увлекателна: направляваш едно или няколко човечета и контролираш техните ежедневни дейности, извършването на някои от които носи на играча неочаквано удовлетворение. Както се изразява създателят на симсовете Уил Райт, ти просто си играеш с виртуални кукли в цифрова куклена къща. Вървуващата по света вече три години **The Sims 2** не притежава оригиналността на първата игра, но добавя солидни нововъведения, като изцяло триизмерната среда и възрастовото развитие на симовците и симките от люлка до гроб. В момента *EA* се тупат в гърдите, че ще разпространяват и **The Sims 3**, когато му дойде времето. В същото време между тези три радващи заглавия на белия свят са се пръкнали и дузина изчадия адови – експанжъните им. Анатема за тях и тяхната мама, защото, макар и на доста ниски цени, съдържанието им включва най-вече "уникални" попълнения, които преспокойно можеха да бъдат включени в основната игра.

Този тънък момент, известен в нашия край като "сливи за смет", е основен чарк в машината за пари на алчните империалисти от *EA* и **The Sims 2: Celebration! Stuff** не прави изключение. Какво ще намерят в този пореден експанжън загорелите за нови симс-премеждия маниаци?

"Relax, Don't Do It!"

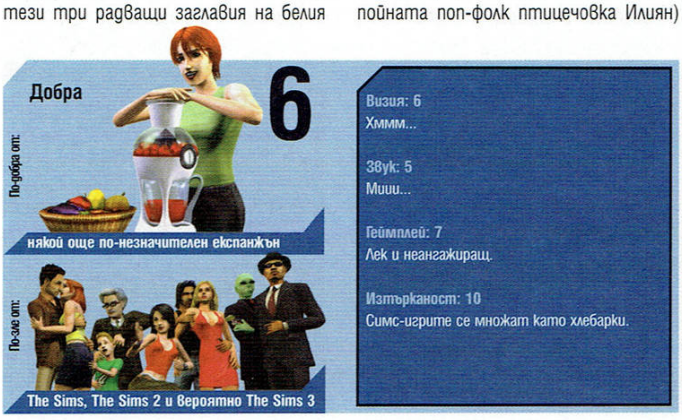
Ами, нови мебели, дрешки, предмети за украса и домашни уреди, обединени в няколко тематични групи – сватба, рожден ден и парти на открито, на които аз слагам следните три диагнози, а именно: "За някои сватба, за други – брадва!" (древна народна мъдрост), "Хепи бърдей, дъгъръдъгъръдата!" (справка – сладкопойната поп-фолк птицечовка Илиян) и "Relax, Don't Do It!" (за релакса питай Франки, който отива в Холивуд). Кеф ти сватбарски смокинги, рокли и такъми за аранжировка на сватбения интериор и екстериор при провеждането на "перфектната сватба", кеф ти кулинарни изкушения и веселяшка украса за празнуване на рождения ден, кеф ти джаджи (лампи, чадъри и т.н.) за купони на открито (нощно барбекю – хем романтично, хем практично!).

Когато говориш с мен, ще мълчиш!

"Забавно е, спор няма."

Така, дотук с грубия материализъм, нека погледнем нещата с оглед на тънкостите на геймплея. Няма хедшотове. Няма 100+ hit комбота. Няма стратегическо набиране на бързите клавиши, подсигуряващи пламенно "ръшване" на вигвама на противника. Няма и лошо, защото в **The Sims 2: Celebration! Stuff** налице имаме успокояващия, приятен симсовски геймплей и традиционната непретенциозна графика. Забавно е, спор няма. Но за двадесетина долара/лева едва ли си чак такъв идеалист, че да очакваш някакво осезаемо раздвижване в спокойното езерце на симското самодоволство. Като вземем предвид разните му там експанжъни на двете основни игри от поредицата и накрая теглим финалната черта, ще установим, че вместо да даваме пари за всички тях, със същите финансови средства можем преспокойно да се снабдим с няколко цели игри.

Надявам се моята мисъл е вече пределно ясна – според мен не си струва да се цакат кинти за де що експанжън излезе. Умерените фенове на поредицата може спокойно да дочакат **The Sims 3** и **Spore** и да пасуват по отношение на **The Sims 2: Celebration! Stuff**. Както всички популярни поредици, **The Sims** вероятно също има хардкор почитатели. За тях добавянето на всеки експанжън към основната игра е нещо като свещена мисия и понеже и аз съм твърд фен, макар и на друга поредица, разбирам и напълно оправдавам техните мераци. Затова нека вдигнат крайната оценка по свое усмотрение и нека не се сърдят, че симсовете не са ми най-големите виртуални любимци.



Genesis Rising: The Universal Crusade

▶ PC

от: **doomy**

Жанр: RTS Производител: Metamorf Studios Разпространител: DreamCatcher
Сайт: www.genesisrisinggame.com Изисквания: CPU 1.5 GHz, RAM 512 MB, GPU DirectX 9.0c, HDD 2.5 GB

Живият и бъглив Космос

Истинско престъпление е да създадеш такъв енджин, а играта ти да е толкова слаба.

GR е дебютният проект на новосформираното сръбско студио *Metamorf*. Със стартовото си заглавие комшиите са решили да не играят на дребно и правят първа стъпка на сцената посредством видимо амбициозна игра с написан специално за нея енджин, история, базирана на комикс, и геймплейна концепция, следваща недостижимия за момента **Homeworld**. Дали са успели? Зависи в какво. Остани с нас и ще разбереш какво имаме предвид.

Genesishammer 40k

Историята на играта е противоречива. Иде реч за свят на ръба на апокалипсиса, делене на разни фанатични религиозни фракции и млад лидер, следващ завета на баща си и търсещ мистичен артефакт.

Всичко е окей – имаме разчупена вселена и нелинейно (ужким) развитие на фабулата посредством възможности за избор по време на към сцените. Обаче сърбите толкова са се олели в копирането на **Warhammer 40k**, че по някое време започват умишлено да бягат от постоянното дежа вю, свързано със сайбър пънк вселената, създадена от *Games Workshop*. С което кашата става пълна...

От шота може и да не личи, но интерфейсът е ужасяващ!

Homeworld Rising

Геймплейната механика на играта може да се опише с простичкото споменаване на уникалната космическа стратегия на *Relic*. Имаме си класически RTS команди, събиране на ресурси, строене на кораби, развиване на технологии, ъпгрейдване на юнити и т.н. "Различното" ли дочухме? Е, не е като да няма.

На първо място, корабите са *живи*. Ъпгрейдите по тях не стават с присаждането на разни хайтех джаджи по корпусите, а чрез мутация и промяна на генетичния им код. Свежа идея, която сякаш напук на всички останали игрални и технически елементи на **GR** е реализирана доста приятно. В подкрепа на органичните машини идва и основният ресурс в играта – *кръвта*, добивана от специални станции. Освен за продукция на нови юнити и развиване на технологиите, кръвта се използва и за регенериране здравето на бойците ти.

Корабът-майка, логично, е центърът на твоята малка вселена. Там се правят мутациите, строят се кораби, а в добавка Мамчето притежава и нелоши бойни способности. Загубиш ли го обаче – гейм оувър.

Инфестация

Много недъзи има играта, но безспорно най-откроява щият се такъв е нейната бъгливост. **GR** е нестабилна. Крашове, изтрити сейвове и прецакани тригъри са все неща, с които трябва да свикваш и които явно са продиктувани от некадърен тестинг и ръшване на продукта. Патфайндингът и изкуственият интелект са на плачевно ниво. Интерфейсът пък хич не им помага, тъй като управлението на армията, навигацията по картата и микрониджмънтът по време на битка са ужасни. Специалните умения на нападателните единици се пускат трудно, като една простичка функция, наречена "пауза", щеше да спаси поне този елемент от играта.

"...изборът ти по време на диалозите няма почти никакво реално значение..."

Дори и бъговете да ги нямаше, **GR** си е... скучна. Историята писва веднага щом разбереш, че изборът ти по време на диалозите няма почти никакво реално значение по време на игралната част, пък и самият сюжет е представен по доста непрофесионален начин. Озвучаването пък е направо престъпление срещу добрия вкус.

Геймплейната част също не е достатъчно разнообразна откъм единици, мисии и ъбджективи.

Обратно на Земята

Е, нахранихме доволно **GP**, нека докато дремва след обилното похапване, да я похвалим, ама по-тихичко, за да не ни чуе, че ще се възгордее. Освен органичните кораби, за които вече споменахме, енджинът, който са създали от *Metmorf*, е сила! Звездният пейзаж е реализиран прекрасно, светлинните ефекти са повече от добри, а музиката адекватно допълва представата за необятната свобода на открития Космос. Ако не бяха лошите текстури на иначе добрите като концепции кораби, всичко по този параграф щеше да е перфектно.

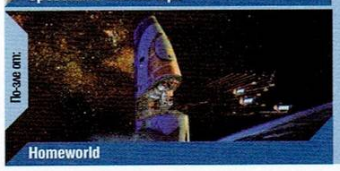
В началото на материала обещахме отговор на въпроса "Успели ли са сърбите?". Ето го и него: *не са успели* да направят качествено заглавие. Играта е твърде бъгава и скучна, за да се хареса на играч без мазохистични наклонности. Те обаче *успяха* да загатнат потенциала си и ако си вземат поука и им се даде втори шанс, вървящ с добър бюджет и най-вече свобода за реализация на идеите, то можем да очакваме и нещо хубаво от тях. Засега получават "среден". Ама не пръст, а оценка...

Средна работа **5**

По-добра от:

Сръбските митничари

По-зле от:



Homeworld

Визия: 8
Красота, при все самоделния енджин. Кофти текстурираните кораби обаче не позволяват по-висока оценка

Звук: 5
Прекрасна музика, но ужасяващ войс актинг

Геймплей: 4
Скучна кампания, ниско разнообразие откъм единици и умения, тонове бъгове и проблеми със стабилността

Дебют: 5
Леко противоречив, но все пак имат идея новаците. Ще ги видим какво ще измислят...

SpellForce 2: Dragon Storm

▶ PC

от: **ShadowTrance**

Жанр: RPG/RTS Производител: Phenomic Разпространител: JoWood
Сайт: spellforce.jowood.com/sf2/addon/ Изисквания: CPU 1.5GHz, RAM 512MB, GPU 128MB, HDD 5GB

Отлична графика, която изтъква с детайлност.

Крачка назад за жанра?

Дълго се колебах за подхода, който трябва да избера при оценяването на **Spellforce 2: Dragon Storm**, и доколко съм прав в окончателната си позиция спрямо експанжъна. Както знаем, много от игрите днес разширяват игралното си съдържание без осезаема промяна в своята концепция и тъпчейки на едно място успяват да изпросят още малко западни банкноти (по-рядко левове) от джоба на играчите, слугувайки на нечий бизнес план. Изглежда, че в последно време сме приучени да не отхвърляме порцията "допълнително", независимо от това, че ни сервират същата храна, с която засищаме геймърския си апетит от дълго време насам. Технически погледнато в **Dragon Storm** няма нищо по-лошо, отколкото в **Spellforce 2**. Няма и основание да търсим проблеми – стандартни допълнения като нова сингъл плейър кампания, една раса и дърво със скилове обобщават предложеното ни съдържание, а всички предимства и недостатъци от оригинала се запазват в непроменен вид.

Пазарната ниша, наречена RPG/RTS

Жанровото смесване е процес, който не е започнал от вчера, нито пък е хрумване, което тепърва ще запълва фуги от мозайката на различните геймплейни стандарти. Ако сборът от "1" за RTS и "1" за RPG образува резултат "3" – една "невъзможно" добра игра, тогава ще знаем че разработчикът, който го е постигнал, несъмнено е добавил тайно още една единица – своята гениалност, за да се получи този на пръв поглед абсурден алгебричен сбор. Тоест, съществуването на игра, която успява по наистина перфектен начин да се възползва от хибридизацията на няколко жанра и предлага нещо индивидуално, което черпи от благата на различни типове геймплей, ще бъде наистина вълнуваща новост. Нека се върнем отново към **Spellforce 2** – един прекрасен пример за RPG/RTS хибрид, чиито автори така и не получиха енигматичния отговор "3" от задачата по-горе. И въпреки всичко поредицата впечатлява с успешния си опит да изкове една от най-качествените комбинации от ролева игра и стратегия. **Spellforce 2** дава добър пример и за още нещо – много игри се възползват от кръстосването на гейм механики, но това не е достатъчно условие за истинска хибридизаця и пълноправно сливане. *Phenomic* единствени успяват да създадат продукт, който пълноценно носи квалификацията RPG/RTS. И тук най-изненадващо се оказва, че реална конкуренция почти липсва! Преди няколко месеца проследихме как **Heroes of Annihilated Empires** безславно се провали още на концептуално ниво – жанровият мутант безуспешно се опита да вдиша първата си глътка въздух, но се оказа фатално осакатен и негоден да просъществува. В престъпния идеен застой, който най-правилната хибридна игра – **Spellforce 2** – си позволява и нагло запазилите се слабости, се крие и поводът, който ме кара да определя експанжъна **Dragon Storm** като непростима крачка назад.

Какво ново все пак?

Независимо от леко негативната идея, която искам да предам на тази статия, се чувствам длъжен да ти разкажа поне малко за новостите около експанжъна, имайки предвид, че тази гейм вселена е достатъчно популярна, за да се окажеш неин почитател. Както уточнихме до този момент, кардинални промени по поведението на играта няма. Очаква те една напълно нова сингъл плейър кампания, издържана в духа на **Spellforce**. Различното е, че ще можеш да изпробваш новите "Шайкан" скилове – хибридно дърво, което съдържа два основни клона – Blood Magic и Shaikan Combat Arts – и може да се комбинира ефективно с останалите умения. Паралелно с RPG допълненията е представена и новата раса Шайкан, която вкарва драконовата фракция в разгара на стратегическите битки. Специфично за нея е, че специализацията на произвежданите единици може да бъде променяна динамично в зависимост от предпочитанията или опонента ти. В крайна сметка ролевата част продължава да бъде по-силно застъпена, докато стратегията отстъпва на заден план и си остава сравнително посредствен компонент. Ще приключим с това, че независимо от по-суровата оценка, този експанжън е абсолютно задължителен, ако поредицата **Spellforce** е сред любимите ти заглавия.

Откроява се **7**

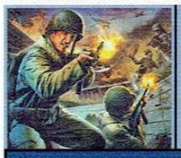
По-добра от:

Heroes of Annihilated Empires

По-зле от:

Spellforce 2: Shadow Wars

Визия: 8
Все още напълно задоволителна като качество.
Звук: 8
Отличен.
Геймплей: 7
Един от най-добрите примери за RPG/RTS геймплей.
Принос към жанра: 0
Ако това е нещо, с което сме се примирили при повечето експанжъни, то липсата на развитие тук е твърде осезаем фактор за жанр, който може да претърпи още разработки и подобрения.



Call of Duty: Roads to Victory

▶ PSP

от: **fall**

Жанр: **FPS** Производител: **Activision** Разпространител: **Activision**
Сайт: **us.playstation.com/PSP/Games/Call_of_Duty_Roads_to_Victory**

Ми не, и този път не стана. Съжалявам.

За никого не е тайна, че *PSP*-то никога не е било правилната платформа за шутъри от първо лице. Формулата просто не сработва и – респективно – игрите не са забавни. Отчасти това се дължи на упорството на *Сони* да държат хардуера на конзолката осакатен с вездесъщите понижени честоти, поради което графиката винаги изглежда доста по-зле дори от *PS2* и има сериозни проблеми с фрейма. Основната причина обаче са очевидно нерешимите проблеми с управлението, произтичащи от липсата на втория аналог. Истината е, че колкото и да се мъчат, разработчиците не успяват да предложат адекватно решение, а прицелването с фейс-бутоните е тотално безумие. По тези и ред други причини **Call Of Duty: Roads To Victory** е поредното разочарование в жанра.

"...тоталната загуба на кинематографичната грандиозност..."

Просто това е една от онези игри, провокиращи въпроси защо въобще някой си е направил труда да ги прави и сериозно ли въпросният някой е очаквал потребителите да му се вържат. Цялото нещо изглежда горе-долу като **Call Of Duty 3** за *PS2*, или по-точно – все едно е направено с редактора за карти на въпросното заглавие. Като започнем от пълната липса на каквато и да е история, с изключение на псевдо дневниците, явно от кумова срама вкарани преди всяка мисия, минем през тонове технически проблеми и приключим с тоталната загуба на кинематографичната грандиозност, която е основното предимство на поредицата. Поради ограниченията на технологията, целият мащаб и размах, който присъства на *Xbox 360*, примерно, се е изпарил в небитието и е заменен от монотонно избиване на нискодетайлни немци в тунелоподобни нива. Освен това мисиите са сериозно еднообразни и втръсват точно след половин час, а разпределението на враговете и схемите им на поведение са до болка предсказуеми. Иначе задачите са стандартните за поредицата и включват щурмуване на бункери, взривяване на танкове, отбелязване на позиции за артилерията и дори стрелба от самолет. За да ви е гадно обаче, липсват чекпойнтове и ако умрете, трябва да започвате отначало. Което не би било чак такъв проблем, ако играта не забиваше регулярно по абсолютно необясними причини.

"...какъв е смисълът на цялото нещо?"

Друг сериозен проблем е управлението. Използвана е очевидно единствената приложима схема за *PSP*, като аналогът изпълнява обичайните си функции, а прицелването се осъществява с бутоните, зуумът и стрелбата са прикачени съответно към левия и десния спусък, а всичко останало е на стрелките. Каквото и да твърдят западните колеги по въпроса, аз смятам, че по този начин просто е невъзможно да се играе. Като компенсация е вкаран някакъв доста храбър autoaim, който прихваща дори врагове, които са почти извън погледа ви. Това е хубаво, но куршумите доста често не отиват там, където е мерникът, а логично – накъдето ви е насочена пушката, което извиква въпроса какъв е смисълът на цялото нещо? Да не говорим, че въпросната система често се проваля да улови немците директно пред вас, както и да ги проследи, ако много се размърдат. Да не говорим, че за да смъкнат допълнително трудността, дизайнерите са направили лошите сериозно спънати интелектуално, така че доста често милите не се сещат да отвръщат на огъня, ако не сте се приближили, за да ги активирате. Всъщност обикновено не са способни да ви уцелят дори при храбра фронтална атака в свински тръс (тъй като незнайно защо се движите адски бавно на всичкото отгоре).

В технически аспект няма какво толкова да се каже – както всички подобни игри, **CoD: RtV** изглежда като даунгрейдната версия на *PS2* еквивалента си. Взривовете и стрелбите са си горе долу на ниво, но дизайнът на нивата няма да ви казвам къде вече ми е поникнал – същите взривени сгради и окопи ги гледам от първото **CoD**, даже тапетите не са си направили труда да сменят. Аудио оформлението също е доста разочароващо – оръжията звучат като пиратки, експлозиите са доста приглушени, а репликите на войниците сме ги чували вече неведнъж. Епичната музика също я е хванала липсата по необясними причини.

В заключение ще добавя, че просто шутърите не са за *PSP*. Ако не сте се уверили в този факт досега, пробвайте новото **Call Of Duty**, но не казвайте, че не съм ви предупредил.

Зех на тати джипа и двамата охранители, да водя Катето на бала.

Средна работа **5**

По-добра от:

Medal of Honor, Gun, там даже autoaim няма

По-зле от:

Всички останали CoD

Визия: 6
Даунгрейд на всички фронтове. Също така всичко е кафяво.
Звук: 4
Даже музиката са забравили да сложат. Ще ме извинявате.
Геймплей: 5
Просто няма начин да си нагласите всичко така, че да ви е удобно. Не предлага абсолютно нищо ново и очевидно желае да смуче пари на гърба на франчайза.
Защо За Бога Се Мъчат Още Да Правят Такива Игри За PSP, След Като Очевидно Не Става: 10
Ей това се чудих през цялото време.

Wario: Master of Disguise

▶ DS

от: **Detonator**

Жанр: **Action** Производител: **Suzak** Разпространител: **Nintendo**
Сайт: **www.nintendo.com**

Колко добра игра можеше да бъде...

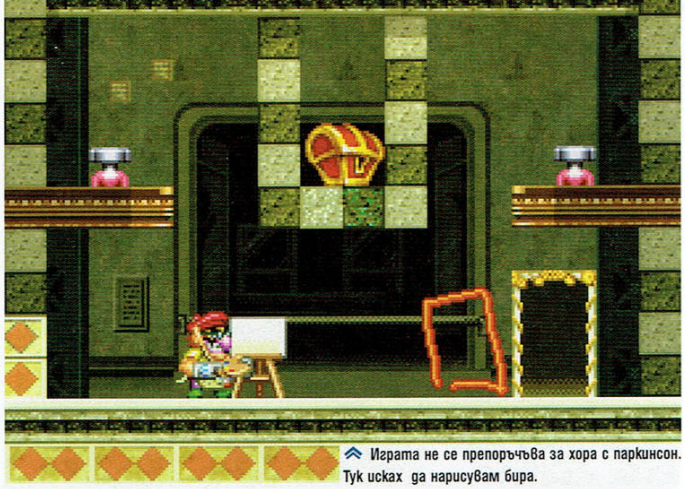
Винаги съм мислил, че с помощта на тъч-скрийна на *DS* могат да се направят качествени заглавия, които да разчупят стереотипите и да ни изтикат до нови игрални висини на удоволствието. Коя друга фирма, освен *Nintendo*, може да покаже на останалите как се правят нещата?

Сега разбирате с какви надежди подходих към **Wario: Master of Disguise** – тя обещаваше да бъде следващото стъпало в еволюцията на класическите 2D джъмп енд рънчета, забъркана с *Нинтендо*-подправки и намеци за ново, по-вълнуващо геймплейно усещане. Очаквах най-малкото едно достойно продължение на **Wario Land** серията. Е, не го получих.

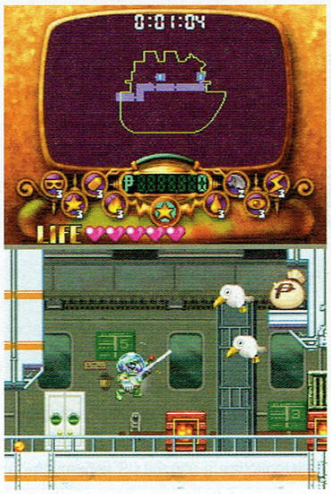
Да започнем със сюжета, който за разлика от предишните игри от поредицата, е застъпен малко по-сериозно. **Wario**, култовият антигерой на *Нинтендо*, отново е обзет от мания за забогатяване и по стечение на обстоятелствата се телепортира в телевизионен сериал, където се опитва да заграби знайни и незнайни съкровища. Гвоздеят на програмата е умението на Варио да се преоблича в различни костюми, които вървят в комплект с нови способности. С течение на играта броят на костюмите и – респективно – уменията на Варио нараства и напредъкът ви зависи от навременното им използване.

"...в началото всичко изглежда ново, свежо и интересно."

За да превърнем мустакатата фурия в **Cosmic Wario**, например, начертаваме полукръг около главата му и хоп – той се сдобива със скафандър и бластер, с чиято помощ анихилира всяко нещо, по което чукваме на екрана. **Arty Wario** пък може да създава чрез рисуване каменни блокчета, които да използвате за платформи. Дегизировките (disguises) са общо осем на брой, като се отключват в хода на играта и така скок-подскок, докато преминете през десетте епизода. Ще си кажете – ебахти якото! Действително в началото всичко изглежда ново, свежо и интересно. Но загубите ли половин час, за да минете само един от епизодите, а записът е на четири стаи-пъзели от вас, ще осъзнаете, че има нещо гнило във Варио. Освен това иновативното управление в по-напечени ситуации създава сериозни проблеми. В повечето случаи ще се налага да превключвате бързо между уменията, а играта не винаги ще разгадае правилно нещата, които драскате с нервна ръчица – хем рисувате, хем псувате.



Играта не се препоръчва за хора с паркинсон. Тук исках да нарисувам бира.



"Страхотно! Ама не съвсем!"

Девелопърите от *Suzak* са вкарали мини-игри дори при отварянето на сандъците, може би за да не прекъснат духовната връзка с предните заглавия. Страхотно! Ама не съвсем! Първоначално е забавно, но наборът от мини-игри е твърде беден, а сандъците из играта – твърде много – така че при стотния сблъсък с тях ви иде да запалите индийски ароматни свещи и да пуснете дзен-будистки ритми, за да не направите *DS*-а на парчета. Опция за скипване няма. Нивата са заселени с чайки, котки, мишоци и всякаква друга страховита паплач. Звуците са нищо особено – обичайните писукания и мелодии.

Общото впечатление е, че това не е игра за джобна конзола, която да разцъкаш, докато чакаш автобуса – прекалено е мудна, прекалено ангажираща.

Стремежът на *Nintendo* да налагат нови начини на управление и на игра като цяло е похвален, но понякога резултатите са доста изнасилени и заглавия с голям потенциал се подхлъзват по наклонената повърхност на посредствеността – вместо удоволствие, носят досада и разочарование.

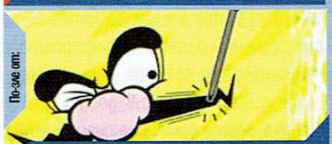
Wario: Master of Disguise е именно такава – постепенно от красив лебед се превръща в най-обикновена скучна, грозна патка.

Добра **6**

По-добра от:

Pac-Man World 3

По-зле от:



WarioWare: Touched!

Визия: 7
Играта си има шарен свят с добре направени локации. Но от всичко лъха на стерилност – не се усеща любовта към детайлите, характерна за *Нинтендо*.

Звук: 5
Бъъ... звук, звук... сигурен съм, че има, щото бях със слушалки.

Геймплей: 5
Играта се натъва да бъде хубава, вкарва иновации на килограм, опитва се да ти грабне вниманието с уникалния си геймплей. Но геймъ механизмите просто не работят както трябва.

Тъч-скрийн 7:
Wario: Master of Disguise, ако има късмет, ще остави своята диря с дръзкия си опит да разчупи стереотипа на игра. Страхотните идеи в управлението се разбиват в недомисления геймплей.

ANCIENT WARS: SPARTA

▶ PC

от: **AIDim**

Жанр: RTS Производител: WorldForge Разпространител: Playlogic, Eidos Interactive
Сайт: www.ancientwarssparta.com Изисквания: CPU 2.4 GHz, RAM 512 MB, GPU 6600 GT, HDD 4 GB

This is Madness

Не ми обръщайте внимание, аз съм просто невинно еленче-минувач.

Наляво! Не! Надясно! Внимавай, ще се блъснем в наш'те... Пу деба!

Следа като драснах статийка за спартанците (че и спартанките) в миналия брой, ме обзе вдъхновение да си заплюя първата игра, съдържаща "Спарта" в заглавието си, която ми се мерне пред погледа. Само да знаех в какво се забърквам...

"Fight in the shade"?

AW:S има 3 раси – спартанците, персите и египтяните. Братушките от *WorldForge* са се опитали да базират кампаниите им на реални личности и събития, но геймплеят е общо-взето поредният клонинг на **Age of Empires** и **Warcraft** и няма каквито и да е претенции за достоверност. Например спартанците може да са презирали боя с далекобойни оръжия и да не са имали кой знае каква кавалерия, пък камо ли колесници, но в играта тези единици не само са задължителни, ами и са по-имба от всички останали. Конете правят воините значително по-трудни за убиване, колесниците разхвърлят цялата вражеска войска, а копиехвърлачите я правят на решето, докато се влачи бавно-бавно към тях. Съответно – стратегия, която не ги включва, си е чиста проба самоубийство.

В по-късните етапи на играта имаш достъп до уникални специални единици, умения и т.н., но като цяло трите раси са почти идентични. Всяка от тях има 3 основни вида бойци, които могат да бъдат екипирани с който и да е рисърчнат щит или оръжие, както и да се качват на коне или колесници. Къстомизирането им е може би единствената по-интересна идея в играта и е осъществено чрез доста удобен интерфейс, но и това е по-скоро козметична промяна на стандартната RTS формула.

"This will not be over quickly"

Най-големият проблем на **AW:S** е фрапиращата флегматичност на геймплея, която извежда термина "стратегия в реално време" до неподозирани висини. Няма каквато и да е опция за промяна на скоростта на игра. Ресурсите се добиват мудно; сградите, ъпгрейдите и единиците струват много и се строят бавно; придвижването по картата и битките са като на забавен каданс; кампанията, освен че е безбожно скучна, тече като народна песен и дори кратички мисии могат да ти отнемат над час. Skirmish-ът/мултито се развива с прилично темпо, стига да се играе на наземни карти, но островните са направо абсурдни, защото отнема поне половин-един час, докато най-накрая построиш shipyard и (евентуално) докопаш втора златна мина. Аз така и не успях да развия никоя от армиите си на макс, но ако решиш да прекараш един безгрижен следобед в мрежичка с приятели, убивайки времето през дългите безсъбитийни промеждутъци с кафенце и лафче, нищо чудно след няколко часа да стигнеш до този заветен момент. Освен ако играта не забие преди това, защото има тенденцията да гълта все повече и повече хардуерни ресурси с течение на действието, докато накрая не ѝ писне да насича и те изхвърли на десктопа.

Друг голям недостатък е ИИ-то. Pathfinding-ът е като изваден от праисторията на RTS-ите. Единиците се придвижват групирани, но в момента, в който ги пратиш в битка, се разпръсват и почват да търчат насам-натам като мухи без глави, като любимият им номер е да се запътят в обратната посока, търсейки алтернативни пътища, докато накрая не се откажат и спрат на място. Морските сражения също са трагикомедия. Корабите ти се въртят като пумпали, забиват се в крайбрежния ландшафт и си пречат по всевъзможни начини.

Ако постоянното кътване на бойните ти единици не е достатъчно, ще трябва да се занимаваш и с пълен микрениджмънт на селяните, които освен че не си намират сами работа, трябва дори да бъдат пращани ръчно в работилниците, за да рисърчват ъпгрейди.

Може би **AW:S** щеше да отбие номера преди 7-8 години, при все болезнената си посредственост, но пускането на подобна игра през 2007-ма си е чиста проява на лош вкус. Бих ти я препоръчал само ако имаш силни мазохистични наклонности или взирането в progress bar-ове ти действа отпускащо.

Средна работа **5**

По-добра от:

Alexander

По-зле от:

Tzar: Тежестта на короната

Визия: 7
При липсата на други достойнства, **AW:S** поне има съвсем прилична визия.

Звук: 5
Стандартна работа с елемент на бездарно озвучени персонажи.

Геймплей: 4
Изтъркан, посредствен и крайно бавен.

Sparta: 0
Цар Леонид сигурно би се обърнал в гроба си, ако види спартанците, екипирани с пушки.

Оригинална концепция

От: **Snake**

Преди време, в отдалечената на нещо като петнадесет години от момента, в който пиша този текст, 1992 година, по родните ни кина почти незабелязано се плъзна филмът **Groundhog Day**. Преведен, ако не ме лъже паметта, като **Омагьосан ден**, защото това с мармота очевидно не е достатъчно епично. Та в него вечният филмов оръфляк Бил Мъри се оказа прикован от разни напипали свежи социални послания сценаристи в рамките на един повтарящ се до безкрайност ден. За да му е още по-гадно, темпоралната аномалия го завари в някакво зачукано на майната си скучно село – нещо като американският вариант на Безден, минус вилата на Дишков, където времето по никой начин не би посмяло да спре, защото рискува да бъде изнасилено от почерпен ливански гражданин. Героят на Мъри научи разни особено поучителни за зрителите неща и по някое време успя да схване къде точно е бъркал в мизерния си живот, взе се в ръце и поправи мизерните си съдбини, като дори успя да го топне в сравнително свежата по онова време Енди Макдауъл.

В нещо подобно (не в Енди, клишираността на познатото визирам) се потапяме и ние ден след ден, игра след игра, стрейфвайки надъхано, за да избегнем същият изстрел, в същото подземно ниво, на същия революционен за времето си шуутър. Примерно. Защото текстурите и завъртените термини, намекващи, че е време да си смениш видео картата, процесора или конзолата, се менят, но *концепциите* – не. Или поне го правят болезнено рядко.

Неоспорим факт е, че при положение, че топлата вода е открита така или иначе, е далеч по-прагматично да измислиш как да подобриш дизайна на бойлера. Но неоспоримата истина е, че на мен лично доста често ми идва да се бухна директно в някой леден вир, насред реката, в търсене на нещо *ново*. Да, може и да не е толкова приятно, колкото потапянето в ароматна гореща вана с мехурчета и чаша шампанско в ръка (не, че си те представям в ароматна вана с вино в ръка, не дай боже, ама не може всичките метафори, които ти пускам, да включват тройка татарски с лютеница или груб анален, за да ги разбираш). Но със сигурност е възбуждащо, защото правиш нещо изначално ново. Докосваш се до нещо, считано от теб за немислимо до този момент. При това си го уловил в първия възможен момент преди – ако се задържим в рамките на примера – десетки имитатори да започнат да ти предлагат своя Адвансд Леден Речен Вир.

Да, аз предпочитам **Giants**, **Savage** и **Sacrifice** пред **StarCraft** и **Quake**. Искам да помня първичната едропикселна еуфория на **Wolfenstein**, когато наистина усещах тежестта на оръжието в ръцете си, миризмата на барута, страха от вражеските изстрели, свистящи твърде опасно до *моята* плът, полепващата по сетивата ми атмосфера на някакво първично извратено зло, наслагващо в съзнанието ми ужасите на Холокоста върху сцени от **Екзорсиста**. Помня всичко това сякаш беше вчера, разбираш ли? Разбираш, естествено. Римейкът на същия този **Wolfenstein** беше страхотна игра – красива, динамична, възползваща се максимално от технологичния възход на епохата си... но ако трябва да ти говоря за нея, няма да има емоция, ръкомахания и преексплоатация на междуметията. Ще има хладен рецензентски анализ. Защото, приятелю, разликата между новата оригинална гейм-концепция, с която се сблъскваш за първи път, и полираното до блясък клише е като между първия път, когато си топнал малкия Тони, и поредната, довела до влажен и топъл резултат свалка. Не, че не е приятно – напротив дори – *по-приятно* е, защото опитът при правенето на нещо винаги си казва положителната дума, но тръпката – тя е далеч по-избледняла.

Ако не си се усетил все още към какъв лош автогол се е понесла мисълта ми и как всъщност защитавам твоята теза, ще ти подскажа като добро другарче. Първият път, амиго, изпълнението почти неминуемо е аматьорско. Всяка революция, всяка иновативна концепция се дъни на някакво ниво, просто защото създателите ѝ все още нямат ясна идея как работи всичко. Вземи **GTAIII**, примерно, едно от заглавията, променило гейм мирогледа ми, и го постави до еволюционния му наследник – **San Andreas**. Спомни си колко безбожно бъглив беше **Giants**, как геймплеят в **Black & White** просто не сработи като хората, какво покъртително дърво е първият **Tomb Raider**, сравнен в довелият формулата до съвършенство **Legend**. Примерно. Да, иновативните игри често не са достатъчно добри игри. Те остават в историята и сърцата ни с простия факт, че са понесли факела на прогреса, задвижил в последствие електроцентралата на комерса.

Но знаеш ли, копеле, емоцията от досега с нещо ново, дори и да е съвсем, съвсем мъничко, крехко и не особено добре работещо, винаги е за предпочитане пред култивираната радост от досега с нещо старо, полирано до блясък; отдавна мъртва иновативна идея, мумифицирана, обвита в лъскави бинтове и пусната за масово производство. Защото **Rock Band** примерно ще е велика парти-игра. Ще се просерем от кеф просто, гаранция. Само дето онова сценично усещане, за което писахме преди някоя и друга страница, за теб винаги ще остане свързано с първото ти подобно заглавие, с **Guitar Hero 2**, с първия момент, в който си отворил с трепереши пръсти кутията, мъчейки се да осмислиш идеята, че някой креативен гений се е сетил да направи шибан китарен контролер. Да осмислиш идеята, че ще застанеш в дебилна рокаджийска поза пред телевизора си и ще свириш **The Trooper**, заменяйки въображаемата китара, която размахваш, докато куфееш, с нещо истинско, нещо, превръщащо една мечта в реалност. Повярвай ми, този емоционален миг не може да се сравни с нито един нов **Quake**. Не и докато някой креативен гений не се сети да направи контролер-помпа, наместо просто да сменя цифричката след Direct X-а...

Полирано до блясък клише

От: **doomy**

Ето, че пак се намирам на тези противопоставящи се страници с надеждата, че ще отстоявам правилната, поне за мен, позиция. Ясно осъзнавам обаче, че за повечето от вас нещата не изглеждат точно по този начин. За бога, та аз едва ли не отричам прогреса, иновативността и дързостта на разработчиците да експериментират, което си е чисто самоубийство и вече виждам как оставяш списанието, палиш факел, звъниш на приятелите си да вземат вили и заедно тръгвате към скромната ни редакция. Затова ще направя едно уточнение преди да започна барикадирането на страничката отредена ми за бранене. Не намирам нищо лошо в оригиналните игри. Аз самият се влюбих в **Homeworld**, **Spellforce**, **Dungeon Keeper** и **Syndicate**, които са пример за нещо ново, креативно и смесващо различни в същината си геймплейни модели. Но въпреки това съм *твърдо против* прекаляването с жанровите кръвосмешения, правени с цел излишно оригиналничене и мерене на пишки, и предпочитам уюта и сигурността, лъхащи от добрите, макар и затворени в строго определени игрални рамки, заглавия.

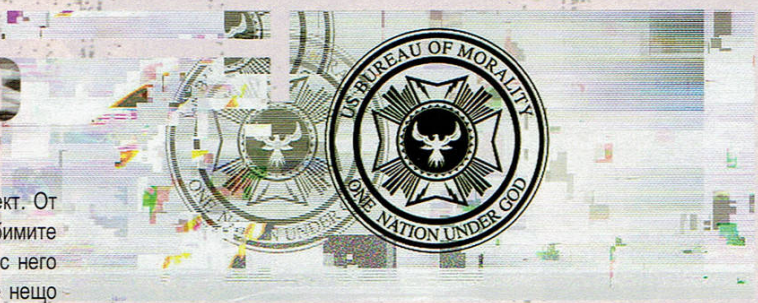
Да си го кажем направо – колкото и добри примери да си дал (то и аз дадох), драги ми Бакалов, със сигурност и сам можеш да се сетиш за около три пъти повече игри, превърнали се в пълен провал именно поради бягането от каноните. А замислял ли си се колко студия сами си биха дузпата, опитвайки се да бъдат оригинални във времена, когато големите компании владеят пазара и диктуват модата? Тъжно е, но съвременният играч трудно може да бъде спечелен с гениална концепция, донесла със себе си поредното скучно, трудно и изпреварващо времето и технологиите заглавие. Днес игрите са кратки, игралните механики – максимално опростени, техническата реализация се доближава до съвършенството. И въпреки това игрите *забавляват*, защото това е идеята в крайна сметка и именно за това си даваме проклетите пари.

Истината е, че в списъка с най-очакваните от мен игрални заглавия, единственото "разчупено" и "оригинално" такова се явява **Spore** на Уил Райт. Което обаче отново ще бъде на границата гениалност/лудост и като нищо може да се окаже един нешлифован диамант, който няма да се хареса на масовия потребител на развлекателен софтуер, поради твърде големият си мащаб. Затова аз кротичко слагам парите си на новото **Halo**, новия **Devil May Cry**, **Timeshift**, **Assassin's Creed** и **The Witcher**, да речем, при които всичко е просто и ясно. Да, **Assassin's Creed** ще разчита на смесване на елементи от **Prince of Persia** и **Thief** сериите. **Timeshift** пък ще се основава на спирането на времето и гавричките, които следват от това. **The Witcher** пък ще бяга от клишето на фентъзи ролевите заглавия чрез доста нетипичната си вселена и персонажи. И въпреки всичко никое от тези заглавия не може да се нарече "революционно" и "оригинално", защото не поема по рисковани пътища, а залага на вече изпробвани и работещи механики. Тъй че за играенето му няма да е необходимо да рисувам пентаграми с мишката, да превключвам от стратегическа карта в първо лице и тем подобни прийоми на заглавия от съседната страничка и вървящия с тях жанров миш-маш с неясен резултат. Единственото, в което съм убеден, е че заглавията ще са качествени и ще ми донесат по десетина часа удоволствие във виртуалните им светове.

За едно обаче си напълно прав, и просто не ми се ще да те оборвам с глупави доводи – оригиналните игри, дори и проваленитe такива, са необходимото зло, защото именно благодарение на тях днес се радваме на съвременните представители на гейминга. Нещо което споменах още в профила на *Bullfrog* отпреди два броя. Но държа да уточня, че когато "жабките" са творили, оригинални игри наистина се раждаха и качеството им не подлежеше на съмнение. Нещо, което в наши дни е трудно достижимо, да не кажа невъзможно. Затова аз оставам твърдо против излишните геймплейни изгъзици и желая прогресът да бъде постепенен, вместо ударен, както се случваше преди повече от десетилетие. Какво имам предвид с постепенен прогрес ли? Ами жанрови смешения, които не са толкова крайни и крещящи в лицето ти *"Виж ме, аз съм нов и различен, ела сега да те поизпотя, докато ми свикнеш... Не ти харесвам ли? Ми гледай си работата, не си достатъчно широко скроен, отивам при друг!"* Ще дам два примера за постепенен прогрес, с две заглавия, които силно желая: **Bioshock** и **Mass Effect**. Ето така се правят "различни" игри – с комбинирането на вече отдавна изследвани жанрове (RPG и FPS), вкарването на оригинални и не толкова често срещани сетинги (подводна станция и необятния Космос), както и леки и неангажиращи нововъведения в общата геймплейна картинка (новият изкуствен интелект на **Bioshock** и добавянето на системата за прикриване и контрол над отряда ти в **Mass Effect**). Ето така трябва да се правят модерни игри, а не комбинирайки летателен симулатор с футболен мениджър, да речем...

В заключение искам отново да подчертая, че аз не отричам прогреса, просто искам той да става плавно и качествено. Оригинални игри трябва и ще има, но аз лично винаги ще се осланям на вече изпипаните формули, вкарвани във все по-модерни дрешки и правени с все повече хъс и професионализъм. Защото какво й беше оригиналното на **Legacy of Kane** поредицата? Историята и персонажите, ще каже някой и ще бъде прав, но игралната механика бе позната на всеки и преексплоатирана в още десетки качествени игри. Така че нека разработчиците да влагат повече ресурс и време в създаването на изпипани до съвършенство заглавия, като споменатата вече поредица, вместо да се чудят как да излъжат нормалния ход на нещата, чудейки се какво поредно геймплейно извращение да ни пробутат.

Year Zero



Доста се чудихме как точно да ти разкажем за този проект. От една страна **Year Zero** е последният албум на така любимите ни **Nine Inch Nails** и ние много искахме да те запознаем с него като музикално произведение. От друга обаче **Year Zero** е нещо съвсем неочаквано – масивен франчайз, който ще се развива в продължение на години, обогатявайки се с все повече продукти от различно естество.

И все пак това, което би било интересно на всички ви, независимо дали си падате по музиката на **NIN** и проектите на Трент Резнър в частност, е фактът, че **Year Zero** всъщност... е игра!

Каква по-добра причина за нас да представим новия опус на Трент и *42 Entertainment* на страниците на това списание?

Another Version Of The Truth

Year Zero е Alternate Reality Game. Тя не е компютърна игра, не е игра с карти или настолна игра, не е състезание. Това е игра, която те кара да раздвижиш мозъка си, да търсиш информация, игра която те оплита в мрежите си, мотивирайки те да се чудиш дали пък в крайна сметка всичко, което намираш като следи, за да стигнеш до развръзката, не е истина, а това което се случва около теб, е измама, дирижирана от медиите, само за да ти затвори очите и да те накара да седиш спокойно и да не надигаш глас срещу безчинствата, които се случват всекидневно по света. Навсякъде около теб. В крайна сметка **Year Zero** е политическият вопъл на Трент против грубата военна политика на западните нации, нещо към което той винаги се е опитвал да привлече вниманието ни.

Всъщност основната причина човек да се вживява в подобни *алтернативни* игри е фактът, че те са ситуирани в твоята реалност. **Year Zero** се случва край нас. Следи от нея можеш да намериш навсякъде из Интернет, а когато се зарибиш, ще започнеш да търсиш такива и по хората около теб. Фланелки, значки, флайери, изпръскани със спрейове стени – във всички тези ежедневни неща можеш да откриеш **Year Zero**.

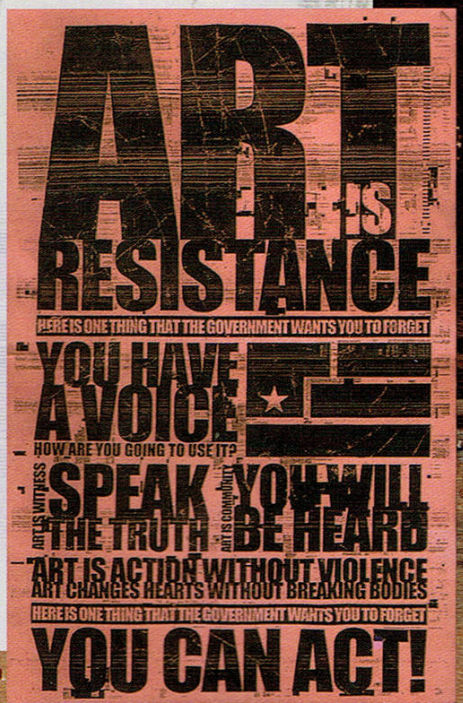
Играта е една огромна конспирация, която те кара да се чувстваш част от нещо голямо, нещо потайно. Самият факт, че вместо засукана графика и добър войс актинг, това, което ти се предлага, са замаскирани в текстове или шумове от песните на **Nine Inch Nails** уеб сайтове, телефонни номера, които те препращат към други следи, и съвсем истински конспиративни срещи (ако си достатъчно късметлия да си в САЩ към настоящият момент, което с оглед на факта, че четеш това списание, е изключително малко вероятно) говори сам по себе си за мащабите на начинанието. Казано с думи прости – не е нужно да се вживяваш в **Year Zero**, защото **Year Zero** е част от самия живот.

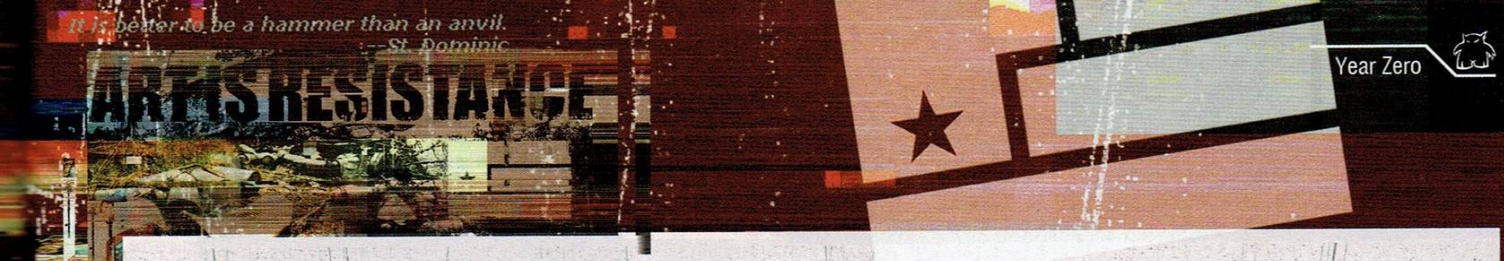
Аналогиите с филма **Играта** на Дейвид Финчър са неизбежни. И въпреки че там нещата бяха представени на едно съвсем друго ниво, **Year Zero** не отстъпва по нищо на случилото се с героя на Майкъл Дъглас. Единственият проблем е, че **Year Zero** е насочена към голяма маса от потребители. Ти не я изживяваш самостоятелно и съответно не можеш да се надяваш да ти се случи нещо съвсем индивидуално. Въпреки това по някое време се разбра, че някои от събитията в играта са били достъпни само за много тесен кръг щастливци. Във всеки случай пристрастяването е тотално и когато откриеш новата буквичка, отвеждаща те към следващия сайт на Съпротивата, удовлетворението е доста по-реално и осезаемо от това да победиш поредния бос в компютърна игра, повярвай ни.

The Beginning Of The End

Year Zero се развива 15 години след момента, в който четеш този текст. Концепцията на цялата игра е завъртяна около редица инциденти, които се случват в близкото бъдеще, и на нас ни е много трудно да ти разкажем за тях без да развалим удоволствието ти от това да намериш информацията сам. Въпреки това ще те "осветлим" за някои от събитията около **Year Zero** като не спазваме хронологичния ред, за да не разрушаваме изненадата.

В интерес на истината цялата хронология на **Year Zero** започва от събития, които вече са се случили според първия сайт, който я представя в цялостта й и от който всъщност започна играта. Неща като падането на Берлинската стена, войните в Залива и Югославия са представени хронологично там като индиректни виновници за събитията, случили се в последствие. По-нататък се говори за инциденти, ситуирани след нашето време. Става въпрос за зловещи био терористични атаки, за нападение с ядрено оръжие над Иран и Северна Корея от страна на САЩ, за ограничаването на свободата на словото чрез нови закони, както и за Джихад от страна на мюсюлманските държави към християнската цивилизация. След това се появява откритието Parepin – субстанция, която, изсипана във водата, намалява риска от биоатаки според правителството. Но се оказва, че това всъщност е наркотик, който намалява склонността към неподчинение и води до някои любопитни странични ефекти като халюцинации. Видно място сред въпросните заема една конкретна визия, наречена "The Presence" или "Присъствието", като обложката на албума **Year**

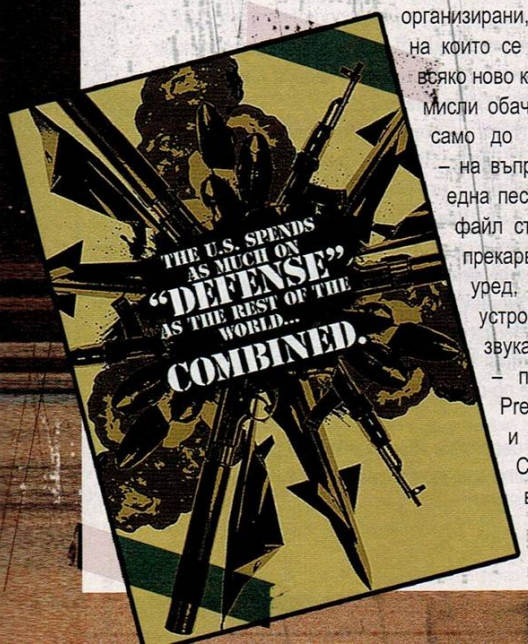


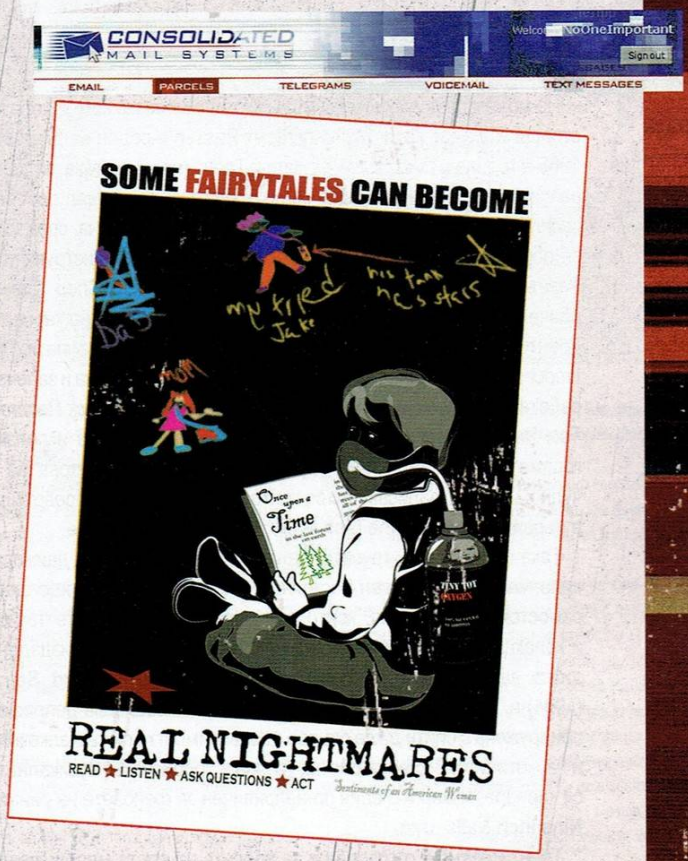


Zero показва точно тази картина. Случките, за които разказва **Year Zero**, са доста мрачни и апокалиптични и – което е най-страшното – изобщо не са лишени от логика и като нищо могат да се превърнат в реални събития. Така или иначе гореописаната серия от "инциденти" в крайна сметка довежда до формирането на Мирната Коалиция (Coalition for Peace), състояща се от различни правителства и големи корпорации. Тя въвежда нов календар на втори януари 2022 година и обявява въпросната за нулева година или Year Zero от BA (Born Again). В последствие се сформират клики от хора, които са против все по-засиления контрол над свободното мислене, такива, които се опитват да се освободят от постоянния контрол, налаган от правителствата (става въпрос вече не само за следене с камери, но и за неврочипове, инплантирани в китките), и логично се създават конспиративни групи на Съпротивата. В последствие, след редица експерименти, The Solutions Backwards Initiative успява да изпрати предупредителни материали назад в миналото. Това са и всъщност късчетата информация, до които ние се докопваме и чрез които сглобяваме мрачната история на **Year Zero**.

We're In This Together

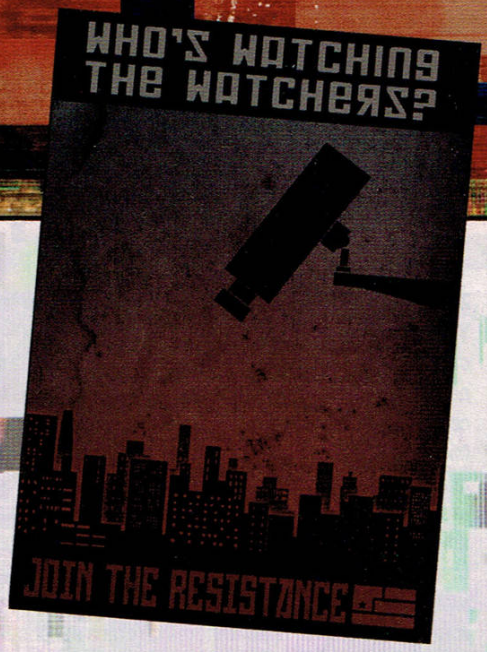
Това, което до този момент се е случило в реално време от началото на играта, не е никак малко. Всичко започва още през февруари месец, когато фенове откриват, че на фланелките, рекламиращи турнето на **Nine Inch Nails**, има удебелени букви, изписващи фразата *another version of the truth*. Това води до разкриването на сайта **www.anotherversionofthetruth.com** и реално може да се определи като началната точка на играта. В последствие на няколко концерта в Англия са намирани USB flash устройства, които съдържат песни от новия албум на **NIN**. При първото такова разкритие дори се смяташе, че става дума за случайно "изтекла" от студиото информация, но в последствие се оказа, че устройствата са съвсем преднамерено подхвърлени там. След това на официалния сайт на **Year Zero** се появяваше подсказка за нови USB-та в тоалетните на залата по време на други концерти. Феновете станаха доста по-организирани, създадоха се форуми, на които се обсъждаше появата на всяко ново късче информация. Не си мисли обаче, че всичко се свежда само до елементарни подсказки – на въпрсните USB-та освен по една песен се намира и по един файл със статичен шум, чието прекарване през специален уред, наречен спектрограф – устройство, което визуализира звука като топлинна картина – показва образа на The Presence, а понякога и телефонни номера. След позвъняване на въпросните научаваш





някои подробности относно Съпротивата или получаваш нови подсказки, за да продължиш играта. Апогеят според нас бе достигнат с откриването на сайта **www.opensourceresistance.net** – мястото, където всеки участващ в играта може да даде своят принос към изработката на флайери, изразяващи неодобрение спрямо военната политика на западните цивилизации. Най-интересният момент от **Year Zero** е било събирането на петдесетина човека на импровизирана сбирка на Open Source Resistace. Това е станало след като на всеки са се обадили на телефони, които са били раздавани на случаен принцип по време на предварителна среща, оповестена в интернет форум. С обаждането тези хора са получили инструкции къде и кога да се явят. На мястото на срещата са били "освободени" от всяка възможност за външна комуникация – телефони, пейджъри, както и евентуални записващи устройства. След това са натоварени на автобус, с който ги закарват на неизвестно място в нещо като хале. Там, след кратка лекция, е имало концерт на **Nine Inch Nails**, който обаче е прекъснат от "нахлуване" на специалните части SWAT, които разгонват събралите се.

За момента играта **Year Zero** е в застой, след като Избраните са получили обаждане, гласящо приблизително: "Ние трябва да се покрием за известно време, но вие вече нямате нужда от нас". Нямаме търоение да видим как и накъде ще се развие това гениално произведение, говори се, че самата игра **Year Zero** ще продължи три години, като се очаква дори и филм, който да даде отговори на някои въпроси.



Meet Your Masters

Не можем да подминем възможността да ви разкажем за хората, стоящи зад **Year Zero**. Майкъл Трент Резнър е роден на 17-и май 1965-а година в САЩ. Още от малък Трент (наричан така, за да ги различават с баща му, който също е Майкъл) проявявал особено засилен интерес към музиката. След завършване на средното си образование, период, в който вече свири на три инструмента, Резнър учи компютърни науки в Alegheny College. След година обаче се отказва, с ясната цел да преследва музикална кариера. Трент се мести в Кливлънд и се присъединява към групата The Innocents. С тях издава един албум, след което ги напуска и започва работа в *Midtown Recording*, тогава под името *Right Track Records*. Там Резнър получава възможност да експериментира и ползва голяма част от наличната звукозаписна техника и затова не е чудно, че скоро записва песни, които в последствие се превръщат в първия албум на **Nine Inch Nails** – **Pretty Hate Machine**.

Така се създава и групата, на която Трент е основна движеща сила, както и единствен постоянен член. **NIN** издават още шест самостоятелни албума, които в комплект с концертните такива и колекциите от ремикси формират дискография от 23 издадени диска за 18 години. В периода между **The Downward Spiral** (1994) и **The Fragile** (1999) Трент преживява сериозна депресия, придружена с опити да се отърве от зависимостта си към алкохола и наркотиците. В крайна сметка успява и продължава музикалната си кариера, макар и в един по-непривичен за феновете на ранния **Nine Inch Nails** стил.

Трент Резнър е отговорен и за появата на доста млади звезди музикалната сцена. Лейбълът му *Nothing Records* е продуцирал сериозно количество изпълнители, в това число първите албуми на Мерилин Менсън, с когото са добри приятели, **Orgy** и **Gravity Kills**. Много от бившите музиканти от **Nine Inch Nails** в последствие също развиват успешна музикална кариера, като не може да не си чувал за Ричард Патрик – вокал и основател на **Filter** (както и брат на Робърт Патрик, който изигра Т-1000 в "Терминатор 2") или Крис Врена, който е писал въвеждащата музика на **Doom 3**.

Като стана въпрос за игри, Трент е вманиачен геймър и нееднократно в интервюта е споменавал видео игрите като причина за забавянето на албумите на **Nine Inch Nails**. Самият той е писал музиката за **Quake**, като сигурно помниш логото **NIN** върху кашоните с амуниции за нейл-гъна в играта. В последствие Трент Резнър трябваше да създаде музикалната среда и за последния хит на *ID Software* – **Doom 3**, но проблеми с лоша организация и разпределяне на времето му попречиха. Все пак в Интернет все още може да се намери неофициален **Trent Reznor Doom 3 Soundpack**.

В благодарностите към диска от последният албум на **Nine Inch Nails** присъстват фирми като *Activision*, *Nintendo of America*, *SCEA*, което води до нови въпроси относно бъдещото му участие в нови гейм проекти. Засега единствената полу-потвърдена информация е, че ще има песен на **NIN** в **Guitar Hero 3**.

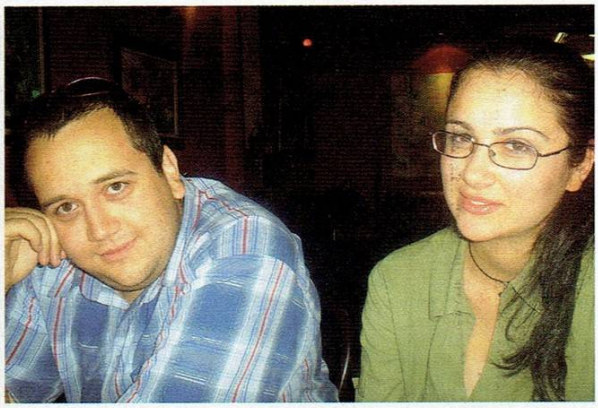
42 Entertainment са другият (и може би по-големият) виновник за създаването на **Year Zero**. Това е сиатълска компания, специализирана в създаването на Alternate Reality игри. Те са отговорни за промоцията на **Halo 2**, известна като I Love Bees, която също беше свързана с история, сглобяваща се чрез обаждания на случайни улични телефони. *42 Entertainment* стоят и зад други подобни промоции, най-вече на *Майкрософт*, но за съжаление повечето от тях са достъпни основно за жителите на САЩ. При всички положения компанията е повече от любопитна и скоро може да очаквате по-сериозно представяне на продуктите им.

А дотогава помнете – говорете и изразявайте отношение. Това, че ви пука какво става около вас, може да промени много неща.

Профил Ev4eto

Ev4eto

Игра: Tomb Rider
Дума: Pharaoh
Музика: Метъл!
Книга: Властелинът на Пръстените и Песен за Огън и Лед
Филм: Властелинът, 300
Цвят: Синьо
Облекло: Риза
Държава: Швейцария
Време: Снежно
Животно: Котка
Миризма: На пържени картофки
Секс поза: Ако можем да го прескочим това
Число: 16
Питие: Бира
Цитат: What you have to do is decide what to do with the time that is given to you.



myEVE Offline

Да си популярен в доминираните от космати нърдове геймърски среди, въпреки че разполагаш с чифт приятно заоблени вторични полови белези, не е малко постижение. А когато на всичкото отгоре дръзнеш да се кандидатираш за конкурса Miss Videogame, за който бяхме споменали зимата, то със сигурност вече започваш бавничко да излизаш от анонимността и попадаш в светлината на тролските ни прожектори.

Е, на тази страница светлината падна върху Евелина Захариева, позната на повечето GW фенове, посещаващи форумното ни пространство, под ника Ev4eto. С нея си поговорихме за живота, игрите и всичко останало, докато се наслаждавахме на приятната ѝ компания (а на нея, милата, ѝ се наложи да изтърпи нашата).

Ето какво се случи от сблъска на красавицата със зверовете.

Doomy (чете си от листчето): Представи се на нашите читатели.

Евелина: Казвам се Евелина Захариева, тази година ставам на 23 години. Уча английска филология в Софийския университет, втори курс съм. Хобитата ми са... ами рисуване, свиря на китара, малко програмиране и разбира се – игрите.

D: Разкажи ни нещо повече за конкурса Miss Video Game. **Как научи за него, защо реши да участваш и как протекоха нещата?**

E: За конкурса разбрах от вашето списание, имаше материал за него в новините. Общо взето на майтап се регистрирах, никога не съм хранила особени надежди за успех и така и не се класирах за по-нататък. Но нищо, догодина – пак.

D: Пожелаваме ти успех! Сега ни сподели какво е да си представител на по-нежния пол и същевременно да си геймър? Как те приемат приятелите ти например?

Snake (мъдро): По-нежният, амиго, са пенделите. Жените са просто **нежният пол. Та?**

E: Ами в интерес на истината не чувствам някакво особено отношение спрямо мен, произтичащо от това. Голяма част от най-близките ми приятели и понятие си нямат какво са компютърни игри. Имам и приятели геймъри, разбира се.

S: Добре, а как точно стана геймърка? То не, че се "става" де, освен ако си нямаш пряк досег с Томинокърс. Но все още това се смята за предимно мъжко забавление, поне в нашия край на познатата ни вселена.

E: Доколкото си спомням, първият ми досег с игра беше в гимназията, в часовете по информатика, когато играехме на **Mortal Kombat**. След това една приятелка ме зариби по **Heroes 3** и аз вече бях спечелена от света на игрите.

S: Ама Скорпиън е най-големият в Мортъла, а?

E: Отдавна беше, не помня героите...

D: В този ред на мисли – кои са любимите ти игри?

E: **Heroes 3** вече споменах. Също така **Tomb Rider V**. Обичам предимно шуутъри: **Call of Duty 2**, **F.E.A.R.** Обичам **Half Life 1** и **2**. Много харесвам и **Fahrenheit**, **Max Payne 2**, **Prince of Persia: The Two Thrones**, **Need For Speed Carbon** и **Most Wanted**.

S: Обичаш **Халфа. Още малко ще ми кажеш, че намираш Гордън Фрийман за секси?**

E: Естествено, че да!

S: Ясно, значи предпочиташ мъжа да мълчи, разбрахме се, затварям си устата и започвам да гледам безизразно.

D: Така, дежурния ни въпрос. От колко време четеш Gamers' Workshop **и какво е мнението ти за списанието?**

E: От около 2 години си го взимам редовно. Не, че преди това съм си купувала нещо друго – просто не съм се интересувала чак толкова от игри. Списанието ме спечели на първо място с визията и дизайна си. Кориците винаги са страхотни, мисля, че първата, която ме грабна, бе тази с **Prince of Persia**. Но най-много ми допада огромното количество текст, в което всеки автор има възможност да вложи повече чувство и да сподели как играта е повлияла на него, тоест да предаде част от емоцията на читателя. За разлика от конкурентите ви, да не споменавам имена, където просто се дават сухи факти, които всеки може да прочете в интернет и толкоз.

D: Кой е любимият ти брой?

E: Последните няколко наистина са ми много любими, но най-последният, този с **God of War 2** на корицата, беше просто страхотен! Добре направен, с чудесни заглавия в него. Също държа да похваля специално SHRAiK за качествените му статии вътре.

S (спира да гледа безизразно): Нещото, което питаме победителите в играта си: ако беше главен редактор за един месец, какво би променила в списанието?

E: Абсолютно нищо. Харесвам списанието такова, каквото е, и и смятам че се развива страхотно. Оптимист съм за бъдещето му.

S: Шокиращо – и ние. Чакай, че това за Гордън Фрийман още ме гложди – кой според теб е най-сексапилния гейм персонаж? Коя сбирщина от текстури си пожелавала от плът и кръв във фантазиите си с други думи?

E: Върху това доста трябва да помисля. Гордън Фрийман вече го споменах, сега се сещам и за Лукас Кейн от **Fahrenheit**, който също е адски секси.

D: А гейм героиня?

E: Лара Крофт, разбира се!

D: С което елегантно стигаме до въпроса, който дразни съня на всеки член от форумното ни комюнити. Имаш ли си гадже?

E: Не, в момента не.

S: Ха така! Да не би игрите да пречат на секса?

E: Не, изобщо не смятам така. Дори на моменти може да се каже, че помагат. В смисъл такъв, че ако например изиграеш един много надъхващ шуутър и гледаш **300** да речем, може доста да се нахъсаш. Или нещо такова...

D: Иде ред на малко клишенца. Ако знаеш, че светът ще свърши след един ден, какво би направила?

E: Труден въпрос. Ами може би бих отскочила до Италия, винаги съм искала да видя Колизеума поне веднъж. Много ми се ще да попътувам из Европа.

D: Така и така ще вадиш пачката за пътни разходи – я кажи, ако разполагаше с неограничен бюджет, каква игра би направила?

E: Доста трябва да си помисля. Като жанр почти сигурно ще е FPS, просто това ми е на сърцето. Ще ми се в нея да има нещо ново и невиждано до момента. Аз лично наистина се амбицирах покрай програмирането да направя игра, което въпреки че е нещо наистина непосилно, ми е нещо като мечта. Която едва ли може да бъде реализирана в България.

S: Докато сме на финансова тема - какво не би направила за пари?

E: Може би нещо, което е против морала ми. Например да убия човек. В игрите обаче може. Също така не бих правила секс за пари, това беше първото, което ми мина през главата, ама се чудих дали да го споменавам...

S: При нас няма забранени теми, спокойно. Представи си, че уловиш златната рибка. Какви три желания би желала да ти изпълни?

E: Първо, една конзолка, за предпочитание *Wii*. Второ, да стана супер-програмист, за да мога да си съдна мечтата да направя игра. Третото вече го споменах – да отида до Италия и да видя Колизеума.

D: Един въпрос от колегата Роланд. Гледаш ли аниме?

E: Ами не...

D: Презадоволителен отговор. Сега, ако можеш да отправиш едно финално послание към читателите ни, че бирата поприключи.

E: Аз, като върл оптимист, бих ги посъветвала да ви подкрепят, да вкарат критиката си в малко по-нормални граници, защото специално от това, което съм забелязала във форума, градивна такава почти липсва. А мен лично, когато ме критикуват остро, се сдухвам, а това не е приятно. Gamers' Workshop според мен върви нагоре в последните година-две и мисля, че трябва да подкрепяме хората, стоящи зад каузата му.

Multirama PC Advance 739-HQ

Само в MULTIRAMA!

Промоциите са хубаво нещо. Те са основните виновници често пъти да се сдобиваме с ценна и много полезна за нас вещ срещу заплащане, в пъти по-ниско от сумата, която предварително сме приготвили за съответната покупка. Е, понякога е валиден и обратният вариант, в който промоционалното ни излиза буквално през носа. Настоящият случай обаче определено е от първите. Само в *Мултирама*, през месец Май ще можете да намерите прилежащата модерна конфигурация на разумна цена, че и със страхотни подаръци към нея.

Какво е:

PC с кутия на мултирата и 400 ватово захранване. Ядрото на компютъра се състои от Dual Core процесор – *Intel Core 2 DUO* на 1.86 Ghz и 4 Mb кеш. Един GB DDR2 памет и твърд диск с капацитет от 300 GB – SATA 2. Видеото е *GeForce 7600 GS* с 256 Mb DDR2 памет. Към всичката тази прелест прибави и 19 инчов LCD монитор на *NEC*, оптична мишка и клавиатура. Адски добра цена и невероятен подарък под формата на безжичен рутър *D-LINK DKT-110* и безжичен USB адаптер.

Какво е специалното:

Освен цената, която ще заплатите за гореописаната машина, е редно да знаете, че дъното подържа до 4 GB DDR2 памет. Наред с това получавате удобна и красива като дизайн кутия с прозрачна лява част. Безжичният рутер пък ще ви позволи да се отървете най-накрая от безкрайното количество излишни кабели и неудобствата, свързани с тях. Естествено, не можем да пропуснем и 300 GB-вия твърд диск на 7200 оборота, както и 19 инчовия *NEC*, който ще захрани полезрението ви с феерични цветове. Що се отнася до цената, то със закупуването на описаната конфигурация автоматично спестявате 120 български лева.

Защо си заслужава:

Защото с тази ви покупка няма да има модерна игра на пазара, която да ви се опре. Както и че 90% от заглавията, които тествате, ще вървят плавно на максимални настройки. За да определим мощта на компютъра го изпробвахме с **F.E.A.R**, пуснат на 1280x1024 на максимални настройки с 4x AA и 4x Анизотропна филтрация. Играта летеше със средно 50 кадъра в секунда, което, както се досещате, е повече от задоволително. С потенциалните до 4 GB памет, които можете да имате с този компютър, дълго време ще бъдете "в час" с най-новото на гейм пазара. Задължително трябва да споменем и тригодишния гаранционен сервиз, което означава, че през следващите 36 месеца няма да имате никакви притеснения, свързани с машината ви. Не на последно място – Windows Vista Premium ще се държи добре на нея.

Какво може да те разочарова:

Може би единствено липсата на оригинален *Windows*, който да върви заедно с компютъра. Също така, нека все пак сме наясно, че говорим за машина, окомплектована за масовия потребител, а не за крайни хардуерни ценители.

Колко струва:

1449.00 лв с ДДС.

Multirama PC Advance 739-HQ

Какво е?

Десктоп компютър от нашите приятели от *Мултирама*, който като никога не може да се отличи с някакви зверски параметри, смазващ дизайн и истински хай-енд пърформанс. Но за сметка на това е на повече от приемлива цена.

Какво е специалното?

Както казахме – няма нищо чак толкова специално в Advance 739-HQ. Но не се и очаква да има. Машината е създадена, за да ти осигури комфорт при вършенето на ежедневна работа, така че, ако си запален геймър и търсиш висока производителност при игри, едва ли ще се спреш точно на тази оферта. От друга страна процесорът – Intel Core 2 DUO, на работна честота от 2 гигахерца – осигурява повече от безпроблемно и бързо функциониране на повечето ежедневни десктоп приложения, без които съвременното съществуване е немислимо. Дали ще е програма от MS Office пакета, или някое не особено тежко графично приложение, с което да си махнеш червеното от очите, останало на онези снимки от Нова Година, Advance 739-HQ ще ти свърши работа. Вграденият графичен процесор Intel 950 ще ти осигури и гледането на най-новите филми на DVD или DivX, но нали сме се разбрали да не пиратстваш, ей! Което означава, че ще ползваш DVD+RW устройството за други цели, но не и да презаписваш филми. Това разбира се – ако 250 GB дисково пространство ти се сторят недостатъчно. Хард дискът е непоносимо бърз, работи по технологията SATA 2 и гарантира, че няма да има замисляне при копиране/създаване/местене на файлове. Гигабайтът RAM допринася още повече за бързодействието на компютъра. Мониторът е нещото, с което не е направен никакъв компромис в цялата конфигурация. Моделът Philips 190S7FS е 19 инчов, стандартен (в смисъл 4:3, а не широкоекранен) TFT монитор, който поддържа резолюция от 1280x1024 пиксела при 75Hz. Гаранция за качествено изображение и минимално натоварване на очите.

Защо си заслужава?

Защото съотношението цена/качество е перфектно. Защото, уточнѐнието, че това не е гейминг машина, доста от игрите от не толкова далечното минало ще ти тръгнат и ще вървят нормално. Всъщност всички заглавия, които не използват Pixel Shader или други DirectX 10 технологии би трябвало да вървят нормално. Но най-вече защото това не е компютър, правен за геймъри, а такъв който да ти свърши работа. Както казахме всички ежедневно употребявани приложения вървят прекрасно и ако се чудиш как да си поделиш времето между **Need For Speed** и жената, която иска да си прочете хороскопа на компютъра, това е едно перфектно решение. Гаранция, че Solitaire ще хвърчи, а ти спокойно ще можеш да си меляш гадовете на **Rainbow Six** на другата си машина-звяр. Хем жената доволна, хем ти спокоен. От друга страна този компютър е прекрасен подарък и за малчугани, които тепърва навлизат в света на компютрите. Няма какво да се лъжем, така или иначе ще се наложи да го форматираш и подреждаш всеки месец, защо трябва да купуваш на чавето hi-end машина? Вземи му Advance 739-HQ да го тормози колкото иска, пък като му дойде времето за Alienware ще му мислиш.

Какво може да те разочарова?

Ако знаеш за какво си го взел – нищо. Но ако не си наясно какво точно искаш да вършиш с този компютър – много неща. Както казахме не е подходящ за новите игри. Отделно и повечето специализирани програми, особено такива за видео и картинна обработка, ще видят зор. От друга страна за офис дейност е перфектен, както и за споменатите ситуации с жената и детето. Ако търсиш нещо по-подходящо и за гейминг спри се на конфигурацията от съседната страница.

Колко струва?

1199 лв.

EVANGELION

Eva и малкия сладък режисьор

Хидеаки Ано е роден на 22.05.1960 в Убе, Япония. Той започва кариерата си като аниматор на **The Super Dimension Fortress Macross** през 1982 г., но талантът му бива признат чак с излизането на **Nausicaa of the Valey of the Wind** на Миязаки през 1984 г., където също участва, рисувайки някои от най-сложните сцени към края на филма. След това Ано става съосновател на студио *Gainax* и прави заглавия като **Gunbuster** (1988) и **Nadia: The Secret of the Blue Water** (1990-1991). След това обаче изпада в четиригодишна болезнена депресия. Веднага след нея започва работа по **Neon Genesis Evangelion** и мнозина смятат, че това състояние е играло ключова роля в оформянето на цялостния облик на анимето, както и, вероятно, в неспособността на героите до самия край да намерят разрешение на проблемите си.

След **Eva** Ано работи върху част от сериала **Kare-Kano**, както и върху няколко лайв-екшъна, най-откроява се сред които е **Cutey Honey**. Понастоящем се занимава с предстоящите четири филма **Rebuild of Evangelion**.

Om: Roland

Невъзможно е да правиш аниме-рубрика и да не стигнеш рано или късно до **Eva**. Това аниме е една от опорните точки на съвременната индустрия, останало в историята не само като едно от най-качествените заглавия изобщо, но и като родоначалник на цял жанр. Второто твърдение подлежи на доста спорове, но за това по-късно.

NGE ни отпраща петнадесет години в бъдещето. Земята е преживяла "Втория Удар" ("The Second Impact"), който драстично е променил сезоните и е изтребил общо взето половината човечество. Години по-късно сенчестото общество SEELE се опитва да вкара в ход The Human Instrumentality Project, който да изведе човешката раса на нов етап от съществуването ѝ. За целта те са сформирали NERV – организация, чиято цел е създаването на изкуствените "хора" Evangelion. Зад този проект стои и страхът, че един ден Ангелите, причинили Втория Удар, ще се върнат, за да унищожат човечеството. И когато тези мистериозни гиганти наистина се връщат, NERV трябва да използва Евите, за да ги спре. А за целта са нужни деца, способни да синхронизират мисловните си вълни с тези на огромните "роботи".

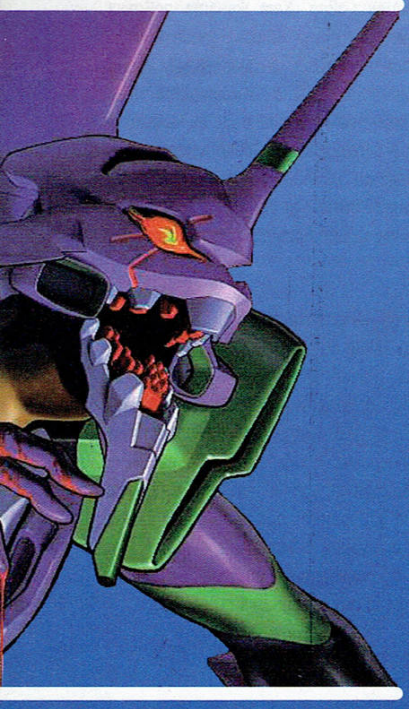
Историята на **Eva** е заплетена и пълна с тайни, много от които се разкриват едва в края на сериала. Истината за Втория Удар и предстоящия Трети, за същността на Евангелионите и техния "създател" Адам, за Първия Ангел, отговорен за катастрофата в Южния полюс преди петнадесет години... Всичко това бавно добива фокус, за да достигне грозния си и шокиращ финал в алтернативните 25-ти и 26-ти епизод – **The End of Evangelion** (виж карето).

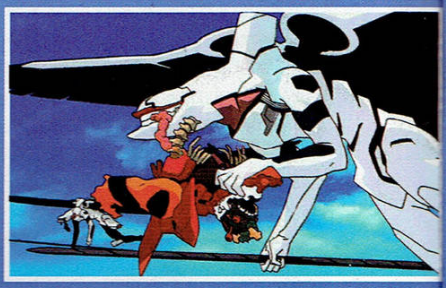
В основата на анимето обаче стои не сюжетът, а интеракцията между героите. Към днешна дата **NGE** е заглавието с може би най-дълбоки, реални и "проблемни" персонажи в историята на индустрията. Главният герой Шинджи Икари представлява трудно поносимо за непредубедения зрител кълбо от комплекси, самоизяждане, страх, несигурност и омраза, а дори и най-адекватните на пръв поглед хора около него също крият някакви сериозни душевни рани и психологически проблеми. Истинската идея на **Eva** всъщ-

Eva и финалите

Най-сериозният проблем, възправил се между **Eva** и културния статут е финалът на анимето. Хидеаки Ано е получавал дори смъртни заплахи заради него. Като всеки интровертен и обмислящ самоубийство творец, и той всъщност изобщо не е правел **Eva** заради феновете, а за собственото си удовлетворение. Като резултат, от 25-ти епизод историята изведнъж просто... спира, така че той и последният 26-ти са една психеделична разходка в ума на Шинджи. Споменава се нещо за започналия най-накрая Human Instrumentality Project, но като цяло не виждаме *нищо* от реално случващото се, защото фокусът е изцяло върху психиката на протагониста. Въпреки това обаче няколко кадъра подсказват, че алтернативният финал е бил обмислян още преди Ано да получи колосалното количество критики по темата.

Затова някакви си две години по-късно се появява филмът **The End of Evangelion**. Той представлява алтернативни последни два епизода с времетраене от по 45 минути, в които историята достига реалния си (и доста кървав) завършек. За него не мога да напиша нищо без да оспойля тотално сюжета, затова ще кажа само, че той наистина довежда всички нишки от анимето до качествен финал, и че гледането му е *абсолютно* и *безусловно* задължително. Единственият му проблем е, че не може да се смята за "допълване" на истинските последни два епизода, тъй като катарзисът, през който преминава Шинджи в тях, тук така и не се е случил.





Шинджи Икари е синът на командира на NERV. Повикан е от баща си, когото не е виждал от години след смъртта на майка си. Той е Третото Дете, открито от института Мардук, занимаващ се с издирването на пилоти за Евите. Като цяло изключително дразнещ протагонист, макар и наистина брилянтно изграден образ, Шинджи е проблемно дете, чието съзнание крие пласт след пласт страхове, несигурност и омраза. Почти невъзможен за харесване и труден за съпреживяване персонаж, но пък е двигател за повечето идеи на Ано.

Рей Аянами е Първото Дете, което самият Гендо Икари води в NERV още преди години. Тя е винаги мълчалива и изпълнителна като робот, съвършена във всичко, което й се нареди да направи, но сякаш лишена от собствена индивидуалност и стремежи. Това обаче е само повърхностно впечатление и Рей също крие доста подводни течения под вечното си спокойствие, да не говорим за мистерията коя е всъщност тя.

Рьоджи Каджи е Пичът® в анимето и комай единственият герой, който не демонстрира сложни психологически проблеми. За сметка на това е троен или четворен агент, играещ за и против всички, но основно за себе си. Доста чаровен образ, ще го харесаш.

Асука Лангли е Второто Дете. Също като Шинджи, тя има много психологически проблеми, но за разлика от него, ги крие под маска на зашеметяващо самочувствие, надутост и болезнената мания да е винаги първа във всичко и най-добра от всички. Асука всъщност е много по-лабилен герой от Третото Дете, но въпреки това играе ключова роля в развитието на **Eva**.

Мисато Катсураги е капитан (по-късно майор) в NERV и попечител на Шинджи и Асука. Привидно жизнерадостна и малко мърлява натура, тя е – никога не би могъл да познаеш – всъщност доста травмирана млада жена, преживяла много разочарования и болка през живота си. И тепърва ще преживяваща нови...

Гендо Икари е командирът на NERV. От самото начало той се държи презрително и студено към сина си (с което само задълбочава проблемите му), но въпреки това е добър водач и очевидно има свои собствени планове за развитието на The Human Instrumentality Project...

Ритсуко Акаги е доктор и дъщеря на създателката на суперкомпютрите "Magi". Тя е интелигентна и самотна млада жена, която таи дълбока болка в себе си, както по отношение на майка си, така и на други хора от обкръжението й. Посветена в почти всички тайни на Гендо Икари, тя въпреки това следва проекта му. Причините за действията й обаче се изясняват едва към края на сериала.

Eva и Християнството

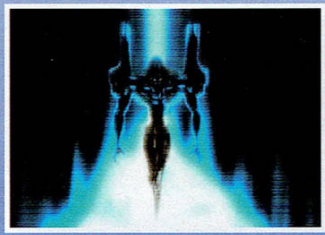
Сериалът на *Gainax* е изпълнен с Юдео-Християнски препратки и символизъм. Самото заглавие "Neon Genesis Evangelion" означава "Gospel of the New Beginning" или "Евангелие на Новото Начало". Отделно практически всеки важен термин от **Eva** е обвързан с Библията. Адам, Ева, Лилит, Копието на Лонгинус, Ангелите, Дървото на Живота, Мардук и Стената на Йерихон са само малка част от препратките в сериала, а за разлика от много други анимета, използващи подобен похват (и откраднали го в общия случай именно оттук), в **Evangelion** всяко название е заредено с конкретен смисъл и специфична цел.

ност е в разкриването на пълната ни неспособност да общуваме реално помежду си и стените, които издигаме около сърцата си от страх да не бъдем наранени. Анимето извежда този мотив до крайност и той лежи в основата на практически всичко в него.

Визуално **Eva** носи полъх на малко по-стария тип рисуване, характерен за средата на деветдесетте, но това не му пречи да е изключително красив. Използвани са най-различни стилови похвати за представяне на различните състояния – съзерцателност, напрежение, апокалиптични картини или комедийни моменти. Екшън не липсва (почти във всеки епизод се появява нов Ангел, с който NERV трябва да се пребори) и разнообразието от форми и умения на враговете е наистина огромно. Отделно от действието, режисьорът Хидеаки Ано (виж карето) използва множество нестандартни прийоми за подсилване на психологическото въздействие. Като започнем от проблясващите за частица от секундата кадри, минем през промяна на стила на рисуване (на моменти – до визия в стил "детска рисунка с пастел") и стигнем до игралните моменти (малко на брой и май само в **The End of Evangelion**).

Така и така стигнах до режисурата, не мога да не изразя неистовото си възхищение от работата, която е свършил Ано. Всеки епизод на **Eva** е един малък шедьовър не само като визия, но и като ритъм на повествованието, композиция на събитията и т.н. Повтарянето на реплики в ума на героите или появяването им като надписи на черен фон са често срещани похвати, наред с мимолетните флашбеци, които, за разлика от тежките и дълги сцени в други заглавия, тук са наистина прехвърчащи за секунда кадри от предишни събития.

Музиката на сериала също е великолепна, а към края играе и значителна роля във вуше



нието му. Тогава вместо оригиналния саундтрак на **Evangelion**, Хидеаки Ано е използвал Деветата симфония на Бетовен и резултатът е убийствен. В един особено ключов момент от 24-ти епизод, действието практически спира, за да се изслуша един дълъг сегмент от Одата на радостта.

Защо, питаш, след като анимето е толкова велико, няма перфектна оценка? Ами причината е проста – липсата на позитивно развитие при персонажите. Причините за това ще прочетеш в карето на режисьора, но истината е, че героите в **Eva** започват от умерено добре или умерено дразнещи, за да стигнат в 99% от случаите до тотални емоционални развалини към края. И което е по-лошото, докато в друго заглавие подобно нагнетяване на психологическа тор би имало за цел да доведе персонажите до катарзис, то тук единствено Шинджи достига до *нещо*, при това само в едната версия на финала и то – в последните десет секунди. Което, признавам, е прекрасен завършек, но не оправдава 26-те епизода константна путьовщина, които се налага да търпим от него. Този проблем обаче е относителен. Героите лесно стават дразнещи, но също толкова лесно могат и да поддържат интереса ти според нагласата, която имаш. За запалени по психологията хора тък, предполагам, **Eva** е един малък рай на Земята.

Въпреки тази подробност, спор не може да има – **Neon Genesis Evangelion** е наистина велико аниме, задължително за всеки, претендиращ за дори малка обща култура в тази материя. И ако не вярваш на мен, фактът, че **Eva** е анимето с най-огромна фенбаза и най-голям култов статус изобщо, би трябвало да е достатъчно убедителен.

9/10

Eva и клонингите

Също както **Властелинът на пръстените** далеч не е първото фентъзи, така и **NGE** изобщо не е първото психологическо мека-аниме. Въпреки това обаче, отново както и при Толкиновия епос, той е първото *достатъчно ярко* такова заглавие, което да даде тласък на новия жанр. За съжаление обаче тласъкът се оказва толкова силен, че от създаването му през 1995-та до наши дни има само един сериал по темата, който да не е тотален клонинг или просто неуспешен опит за повтаряне на успеха на **Eva**. Изключението, ако си спомняш написаното преди няколко броя, е **RahXephon**, който просто взима рамката, но я пълни с изцяло ново и различно съдържание с почти противоположна тема (не психология, а емоция). Друго сравнително заслужаващо споменаване аниме е **Soukyuu no Fafner**, което следва доста по-плътно сюжета на **Evangelion**, но вместо да си вкарва автогол с претенции за символизъм, превръща историята в един простичък но доста качествен шонен сай-фай. Факт е обаче, че все още никой не е направил заглавие с мащаба и амбициите на **Eva** (уточнихме, че **Xephon** просто има други), което да е постигнало дори минимален успех.

Eva и филмите

– **NGE: Death and Rebirth** – това е филм, който представлява силно сбит преразказ на сериала (Death) и първата половина от алтернативния финал (Rebirth).

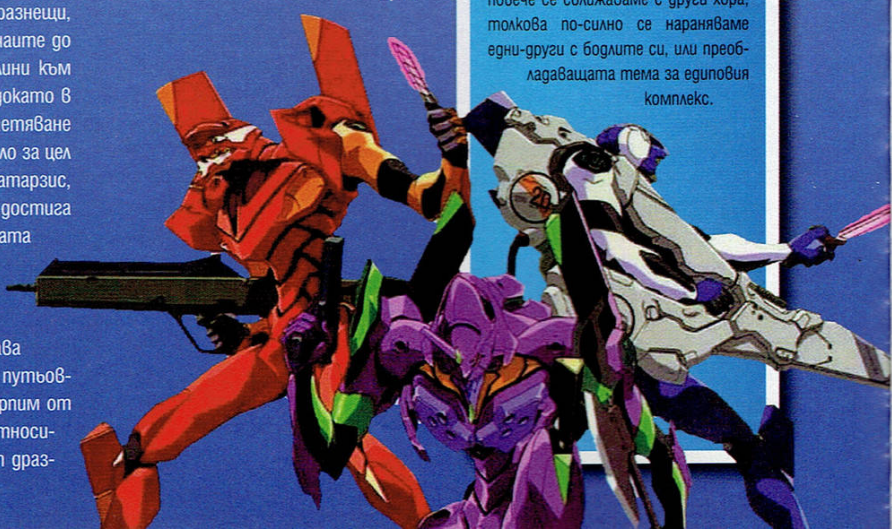
– **NGE: The End of Evangelion** – целият алтернативен финал, за него вече писах.

– **NGE: Revival of Evangelion** – редактирана версия на предните два филма.

– **NGE: Rebuild of Evangelion** – проект от четири предстоящи филма. Три от тях трябва да представляват алтернативен преразказ на сериала с променени, разширени или нови сцени, а четвъртият ще е изцяло различен финал на историята.

Eva и психарите

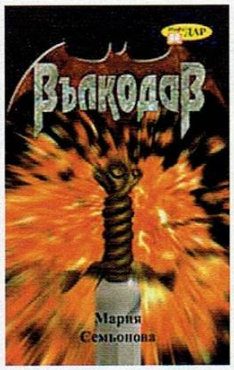
Освен на религиозното начало, сериалът се позовава в огромна степен и на различни изтъкнати имена от психологията. Названия на епизоди, случайни реплики, термини или явяващи се в мислите на героите думи... Засегнати са множество теми, типични за трудовете на Фройд, Шопенхауер и други големи имена, например "дилемата на таралежа", според която колкото повече се сближаваме с други хора, толкова по-силно се нараняваме едни-други с бодлите си, или преобладаващата тема за едиповия комплекс.



Издателска къща „ИнфоДАР“

ДОБРИТЕ КНИГИ - УДОВОЛСТВИЕ ЗА ВСИЧКИ

www.infodar.com



Вълкодав
Автор: Мария Семьонова
Издава: ИК ИнфоДАР

След доста противоречивия филм, носещ същото заглавие, на пазара най-сетне се появи и едноименният роман. Авторката, Мария Семьонова, е изключително популярна в Русия, а серията за Вълкодава съперничи по продажби с **Патрулите** на Лукяненко. Двамата обаче трудно могат да се нарекат конкуренти, имайки предвид в колко различна публика са прицелени книгите им.

Вълкодав е доста по-типично фентъзи с арена на действието – езическият период на древните славянски племена. След като избиват целия му род, съдбата на младия Вълкодав се преобръща наопаки. Решен да оцелее само за да отмъсти, младокът от рода на Сивите песове се оказва обвързан с живота на новите приятели, които намира. Оцелял след ужасните мъчения на каторгата в Скъпоценните планини, той се сблъсква отново със своя смъртен враг, за да въздаде справедливост и след това да посрещне смъртта. Но се оказва, че това е само началото на нови приключения. Пътят го отвежда в Галирад, където след множество изпитания той ще спечели доверието и любовта на кнесинята.

Оказа се, че филмът следва доста точно сюжета на книгата с тази разлика, че в писания вариант липсват част от най-дразнещите неща. Отново има много препратки към миналото на героя, но те не са хаотично нахвърляни, колкото да ги има, и не накъсват действието, а напротив – спомагат за изграждането на пълнокръвния образ на Вълкодава. Липсва и прословутата откриваща сцена, която си беше директно открадната от началото на **Конан Варварина**.

Основната слабост на романа е, че авторката на моменти се отвлича и започва прекалено подробно да описва всякакви дребни детайли от славянската древност. От една страна това придава пълнокръвност на света, но от друга поразводнява повествованието и води до разфокусиране на сюжета. Не, че е голяма болка де, човек винаги може да кара по диагоналната система, а и самата история е много интересна и държи вниманието на читателя.

Ако трябва да обобщя с няколко думи: приятна изненада. Е, няма да измести Лукяненко в сърцето ми, но пъ
приятни часа.

Оценка: 7.5/10

Краят на дъгата
Автор: Върнър Виндж
Издава: ИК Бард

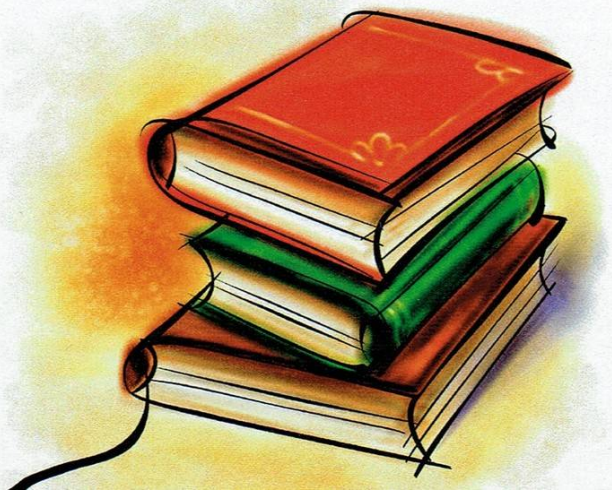
Във времена, когато качествената научна фантастика сякаш просто *спря да се пише*, Върнър Виндж е едно от най-ярките имена на сай-фай небосклона. Не особено известен в България въпреки великолепния си дебют тук – **Огън от Дълбините** (ИК *Пан* 1999 г.) – на запад той е "човекът с идеите" и не случайно има един куп награди. **Краят на дъгата** е прекрасна смесица от криминале, трилър и киберпънк, в която някогашният поет Робърт Гу се събужда внезапно след дългогодишен Алцхаймер в напълно новия свят на тридесетте години на 21-ви век. Освен акъла, експерименталното лечение му е върнало и младостта, но сега пред него е тежката задача да влезе в час с новите комуникационни и компютърни технологии. А когато без да разбере се оплита в строго секретна програма за контрол над съзнанието, изостаналостта се оказва най-малкият от проблемите му.

Може би най-хубавото нещо в **Краят на дъгата** е вниманието, което е отделил Виндж на опита си да предвиди как ще се развият мобилните комуникации и виртуалната реалност след двадесетина години. Лично за мен се е справил брилянтно. Хората носят "компютрите" си под формата на тънки нишки, вплетени в дрехите им. Контролът се извършва или чрез едва доловими движения на тялото, или чрез виртуална клавиатура, а цялата информация се появява в лещи, които всеки носи през цялото време. През тях се виждат и множеството алтернативни виртуални реалности, наложени върху истинския свят, както и енциклопедична информация за практически всяко камъче и дръвче, върху което би могъл да си спреш погледа.

На ниво история книгата също не е никак за изхвърляне и макар сюжетът да не блести с някакви невероятни дълбочини, е силно увлекателен, доста динамичен и задържа интереса до самия си, леко захаросан финал. Героите са готини и живи, а поведението им е адекватно и без излишни стереотипизации, типични за научната фантастика.

Без съмнение най-доброто от *Бард* от бая време насам, **Краят на дъгата** е абсолютно задължителна в тези бедни откъм книги месеци.

Оценка: 8.5/10



Yan

Roland

Спайдър-мен 3 [Spider-Man 3]
Жанр: комиксова драма с екшън елементи
С участието на: Тоби Магуайър, Кирстен Дънст, Джеймс Франко, Томъс Хейдън Чърч, Тоуфър Грейс, Брайс Далас Хауърд, Джей Кей Симънс, Джеймс Кромуел, Брус Кембъл
Режисьор: Сам Рейми (трилогията за **Злите мъртвите**, **Спайдър-мен 1&2**, **Бърз или мъртъв**, **Дарбата**)
Сценаристи: Сам Рейми, Айвън Рейми и Алвин Сарджънт
Официална страница: www.sonypictures.com/movies/spiderman3/

Ако подходим с уговорката, че говорим за "детски" комиксови ленти (с други думи – извадим делово от уравнението филми като **Batman Begins**, **Sin City**, **300**, **History of Violence** или **Road to Perdition**), можем с чиста съвест да заявим, че **Спайдърмен 2** беше най-добрият филм в жанра. Мащабен, ефектен, зверски самоироничен, съчетал разточителни и незабравими екшън сцени с простички, но адски точно прицелени социално-драматични фрагменти. Сам Рейми беше постигнал практически невъзможното, балансирайки на границата между преувеличената, супергероична комиксовост и сериозното кино, превръщайки мутирал протагонист в крещящо прилепнало трико и наднормен злодей с механични пипала на гърба си в близки на зрителя, изненадващо пълнокръвни персонажи. И обирайки заслужените овации на публика и критика в последствие. Предвид гигантската крачка, направена между приличната единица и отличната двойка, пък и отбелязвайки си мимоходом неоспоримия факт, че режисьорът просто няма лоша лента във филмографията си, върху третия **Спайди** бяха стоварени толкова колосални очаквания, че новата серия просто нямаше как да ги оправдае всичките. Така, явно изнервена от вперените в нея погледи, тройката реши да прояви характер и със завидно упорство не оправда *нито едно* от тях.

Нека не й се сърдим. На тези години хората не винаги го могат по три пъти и на Рейми, за съжаление, му е паднал в ключовия момент. Не, че го обвиняваме, при положение, че наоколо се разхожда Кирстен Дънст, а изрусената Брайс Далас Хауърд би могла да докара инфаркт и на алигатор, но няма да отричам, че ми стана доста тъпо. **Спайдър-мен 3** е безбожно скъп (250 милиона долара), немотивирано дълъг (два часа и двадесет минути) и напълно изгубил баланса между екшъна и драмата. При това – в полза на второто. Всеки герой на екран плаче минимум по четири-пет пъти в едър план, изливайки житейските си проблеми – буквално – върху прогресивно вкисващите се пуканки в скута ти, което щеше да е с една идея по-поносимо, ако *поне* един от актьорите не преиграваше, *поне* един от персонажите беше развит като хората, а в действията им се прокрадваха *поне* някакви наченки на логика. В цялата каша направо ти става жал за горкия Венъм, явяващ се единственият злодей, който просто си е зъл и иска да смаже шибаното паяче, без действията му да са мотивирани от тежко детство, деспотичен баща, предателство на най-добрия му приятел, тежко болно детенце, огнестрелен инцидент, несподелена любов, неразбирателство с гаджето му или генитален херпес. Да, само последното си го измислих.

Екшънът и хореографията на схватките определено стават, но дори и само сцената с колата в ресторантчето от *трейлъра* на втората серия е по-добра от всичко, което ще видиш тук. От колаборацията между разюзданата фантазия на Рейми и крупните суми в зелено определено очаквахме повече. Да не говорим, че – нека четат само нърдовете – лента, в която се появяват симбиотът и Венъм, разполага с всички предпоставки да се превърне в комиксова икона поне докато някой не се сети да вкара Гамбит във филм *(Гам-бит! Гам-бит! Гам-бит! – бел. фенки)*. Е, не се получи.

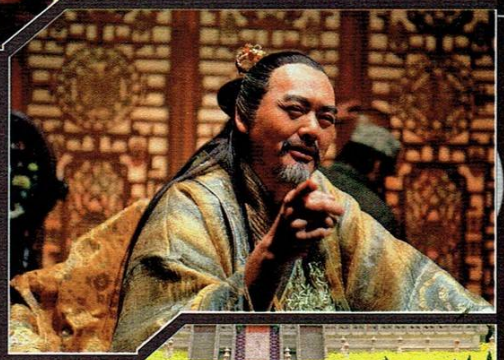
Въпреки целия негативизъм обаче би било нагло да кажем, че **Спайдър-мен 3** е пълен провал. Филмът забавлява, има своите високи моменти и – ако не друго – е с класи над гаври с добрия вкус като **Фантастичната четворка** и **Супермен се завръща**. С което заслужи точно едно позитивно изречение в настоящата рецензия, да му е честито.

Снайперистът [Shooter]
Жанр: екшън с големи пушки
С участието на: Марк Уолбърг, Дани Глоувър, Майкъл Пеня, Елиас Котеас, Раде Сербеджия и две с големи цици
Режисьор: Антоан Фукуа (**Тренировъчен ден**, **Крал Артур**)
Сценарист: Джонатан Лемкин
Официална страница: www.shootermovie.com

Ако случайно възприемаш Антоан Фукуа като режисьора на особено якия **Тренировъчен ден**, се чувствам принуден да ти припомня, че великолепната му филмография включва още **Резервни убийци**, **Примамката**, **Сълзите на слънцето** и **Крал Артур**. След което да плъсна насред приятно охладения ти ентусиазъм горещото разкритие, че и **Снайперистът** е точно толкова ослепително малоумен, колкото и гореизброените. Марк Уолбърг може и да има някакви бледи актьорски заложби, че и необяснима номинация за Оскар дори, но истината е, че младежът няма да остане в кино историята с играта си, а с факта, че извади паламарка до колено в **Буги Нощи**. И при все, че според избрани фройдисти вадането на двуметров снайпер е заредено с горе-долу същото подпрагово послание, в този филм фалическата метафора ни отвежда единствено към любимото прилагателно "преебан". Да, точно за теб се отнася. Историята се завърта около изтъкан от чест и коремни плочки снайперист, когото лоши агенти обвиняват в атентат срещу един добър пич, който се кани да сподели със света лошите неща, които едни лоши пичове са правили в Африка, обаче снайперистът се измъква и ги избива до крак. Дори беглата надежда, че ще научиш нещо интересно за огнестрелните оръжия от назидателните и достоверно звучащи филмови обяснения по темата, се изпарява още когато установиш, че целият сценарий се опира върху безумната идея за вече използван и деформиран куршум, увит в нарушаваща допълнително точността хартийка, употребен за перфектен изстрел на нечовешко разстояние. Подобре постреляй с прашка по котката на съседите и не се занимавай с глупости.

Проклятието на златното цвете [Curse of the Golden Flower]
Жанр: историческа драма
С участието на: Чоу Юн Фат, Гонг Ли, Чу Джей
Режисьор: Жан Иму (**Герой, Летящи кинжали, Пътят към дома**)
Сценаристи: Чао Ю и Жан Иму
Официална страница: www.sonyclassics.com/curseofthegoldenflower

Проклятието на златното цвете или – както го наричаме за кратко помежду си в офиса – *Ман ченг жин даи хуанг жин ийа* – е поредният филм на китайското чудо Жан Иму. Който след земетръсния успех на **Герой** вече смело развърта бюджети горе-долу с размера на брутния вътрешен продукт на родината си. Добрата новина е, че ги използва повече от добре. Лошата, че вече окончателно се е загнездил в рамките на специфичния жанр "мащабна и красива източна историческа драма с фентъзи привкус, в която брилянтно хореографирани бойни сцени нагнетяват метафорични послания, а западната публика, която не прави разлика между Сун Дзъ и Мао Дзе Дун, се чувства някак по възвишена и интелигентна". От което някои изпаднали киномани, като моя милост, твърдящи, че **Пътят към дома** всъщност е най-добрият филм на Иму, страдат лекинко. Да не говорим, че цялата идея вече е започнала да се изчерпва леко и там, където **Герой** беше "Уау!", а **Летящи кинжали** – "ебахти якото!", **Златното цвете** е просто "доста добър". Което всъщност не пречи на филма наистина да е доста добър. Много повече историческа драма, отколкото екшън; задвижен от ярък и логично развиващ се сюжет, а не от визуални метафори; бавен, лиричен, разпиляващ пред очите ти почти болезнено съчетание от цветове, костюми и толкова нечовешки декори, че човек си задава резонния въпрос дали пък все пак не са пуснали снимачен екип в Забранения град. Чоу Юн Фат е непоклатим в ролята на владетеля, а Гонг Ли и компания, при все леко колебливите си изпълнения, поддържат достатъчно добре достоверността на образите си. Възстановяването на злочестия фестивал и изобщо цялата финална развръзка е размазваща, като с всеки изминал кадър осъзнаваш какви измерения всъщност е имала думата "власт", когато в краката ти се намира многомилионна империя, в която подчинението е било безусловно, а хиляда живота струват по-малко от едно твое махване с ръка. Реално единствената ни по-сериозна критика е, че Иму е в пъти по-добър при пресъздаването на уан-он-уан схватки, отколкото при масовките, където просто се е изгубил в хаотичния и скъп CGI. В резултат – дуелът между баща и син в началото е в пъти по-добър от мащабните сражения към края. Но това е просто бледа драскотина върху изящната гравюра на едно незабравимо златно цвете.



Предводителят [Pathfinder]
Жанр: екшън филм
С участието на: Карл Ърбан, Клансиа Браун, Ралф Мьолер
Режисьор: Маркъс Ниспъл (римейкът на **Тексаско клане**)
Сценарист: Лийта Калогридис
Официална страница: www.pathfinderthemovie.com

Има сериозна вероятност да не подхождаш с необходимото уважение към тъпите филми, възприемайки ги по повърхностен и неправилен начин. Примерно като *ония деветдесет минути, заради които си се преебал с шест лева в киното миналия петък и си останал на сухо, защото девойката, която си извел, за да похапнете и да полапа, е очаквала да я заведеш на* **Кармен** *и Бьоф Строганоф, а не на* **Трите хикса 2** *и боб с пръжки*. Ако горната ситуация ти е позната, това само иде да покаже колко погрешно разсъждаваш относно този специфичен и така любим ни под-жанр на седмото изкуство. *Първо*, в никакъв случай не бива да водиш жени на подобни филми. Доказаната в бойни условия житейска истина ни учи, че фразата "мило, аре на кинце" изважда в нежното създание на милото образа на софистицирана любовна драма с дълбоко социално послание и трипластов хепиенд. Това, че ти лично смяташ софистицираните любовни драми с дълбоко социално послание и трипластов хепиенд за тъпи, принципно не е грешно съждение, но няма място в настоящия анализ.

Второ, в още по-никакъв случай не бива да тръгваш с идеята, че тъпият филм е нещо като нормалния, ама по-тъп, и от теб се очаква да изтърпиш глупостите, за да се насладиш на останалото. В този случай ще останеш неприятно изненадан от разкритието, че си абсолютно прав, но насред истински класната тъпотия "останалото", доколкото изобщо го има, се дави като комар в твърде спиртосана мастика.

Трето, не бива да поставяш тъпите филми под общ знаменател, а като истински ценител да ги делиш на преднамерено тъпи (**Змии в самолета**, **Man With The Screaming Brain**), такива, които се възприемат на сериозно, което ги прави още по-тъпи (творчеството на Уве, повечето ново българско кино), и такива, из които принципно се навърта някаква идея, но създателите им са толкова безбожно некадърни, че така и не са успели да я реализират (**Tomb Raider**, **Ultraviolet**, **Aeon Flux**).

Четвърто, да осмислиш ясно факта, че във времена, когато свястна комедия излиза веднъж на две години, няма по-добър начин да се похилиш като хиена от досега с чуждата тъпотия, който – на всичкото отгоре – има шанс да ти вдигне и самочувствието.

И пето, да си вземеш компания, защото ако някой те засече как щастливо се кикотиш, докато демоничният поп от **Carnivale** преследва с шейна Еомер, и надигаш тайно внесена в салона пластмасова Ариана, винаги можеш да се оправдаеш, че са те довлекли насила.

Прочее, за малко да забравя, **Предводителят** е *бая* тъп.

Месечен Noobzor

Om: **Wolf**

Този път нов и подобрен – два, на цената на един!

Част Първа – в която Вълка заподозира корпоративна намеса, а открива съвсем обикновена офисна драма...

Този месец ни донесе неприятната новина, че Саня Уедърс, комюнити мениджъра на *EA Mythic*, напуска компанията, за да *"преследва различна професионална реализация"*. Ако някак си си успял да пропуснеш историята на Саня, Вълка, като един добър колонкаджия, ще ти я разкаже. Преди около седем-осем години, в доброто старо, белязало, покрай другото, и началото на масивните онлайн игри време, имаше една особено добра рантърка, позната като Tweety. Няколко години по-късно, собственикът и президент на *Mythic Entertainment*, Марк Якобс, обяви, че наема гореспоменатата блогърка, за да се занимава с комуникацията с общността на играта **Dark Age of Camelot** и бъдещите проекти на компанията. Малко хора по онова време вярваха, че прекръстилата се на Sanya, Tweety, ще се справи със задачата, имайки предвид доста хейтърската тематика на блога ѝ по онова време. В рамките на следващите шест години Саня се превърна от псуваща като каруцар и поставща хейт на тема ММО-та по де що има форуми, в признат от всички фенове на жанра професионалист. Каквото и да си говорим, смело можем да направим тежко звучащото заключение, че някогашната Tweety, реално *изобрети* какво означава да си СМ на ММО компания. За най-голямо наше съжаление тя напусна *EA Mythic* без никакво предупреждение, броени дни след като излезе последният нюз летър за **WAR**, в който тя, както обикновено, заемаше централна позиция. Лошата новина бе обявена от Марк Якобс, като "взаимно разбирателство да се разделим" на The Camelot Herald – сайта за комюнити новини, свързани с **DAoC**, съвсем случайно измислен от... Саня.

При меко казано странната ситуация, по Интернет сайтове, форуми, блогове, махали и паланки плъзнаха грозни слухове за евентуалната намеса на *EA*. Много хора започнаха да наричат "уволнението" на Саня началото на края. В класическия стил на дистанционната Интернет комуникация, от едно просто напускане се развихри такава буря от *акита* (един приятел ми каза, че много съм бил изпростял; опитвам се да вземам мерки), че единствено и само намесата на гореспоменатия Марк Якобс, в момента Генерален Мениджър на *EA Mythic* и Вице Президент на *EA*, можеше да я успокои с намесата си.

Генералният Мениджър реши да се обърне към комюнитито през един от официалните фен сайтове за **WAR** – warhammeralliance.com. В дългия си пост той изключително дебело подчерта, че *EA* corporate няма нищо общо с раздялата на Саня и *Mythic*, като едновременно с това на дълго и на широко обясни как, разбирате ли, същите политики за разговори с комюнитито, които той е наложил преди да наеме Саня, продължили и по време на нейното господство като СМ и щели да продължат и при нейните наследници. И макар постът да беше изключително любезно казване на нищо в рамките на няколко хиляди символа (и неколкократно споменаване, че двете страни са решили да не разгласяват повече детайли), много лесно е да се вгледаш в думите и с достатъчно усърдно взиране да видиш леко дебеличкия Марк Якобс, седящ пред монитора си и скърцаш със силно стиснатите си зъби, през които мърмори "неблагодарна кучка". Поне на Вълка му се струва, че ако имаш един човек, който е работил за теб шест години и реално е преобразил позицията, която е заемал не само в твоята компания, ами в рамките на една цяла индустрия, той заслужава нещо повече от "Саня ни напусна, ама ние сме си велики и ще продължим да сме си велики". Може би едно простичко "благодаря ти, Саня, за последните шест години"? При всички положения, вземайки предвид тона и скритото послание в постовете на Марк, можем спокойно да отпишем "разделянето на пътищата" на Саня и *Mythic* като обикновена и не особено вълнуваща Офисна Драма. Колкото до самата дама – ами който и да я наеме, няма да сбърка и силно се надявам тя да е СМ на някоя игра, която имам намерение да играя за в бъдеще.

Част Втора – в която Вълка се сблъсква с корпоративната намеса, която заподозря в част първа. Де го чукаш, де се пука, както казват старите хора и Глория в Music Idol. И още едно изречение, понеже има състезание за най-дълго подзаглавие в Уоркшопа.

Междувременно на фронта на *любимата* ми игра отново се появи движение. И колкото и да е липса на добър вкус (дух, уоркшоп все пак), ще трябва отново да се посмеем по темата. Някъде към средата на Април започнаха да се появяват слухове, че *SOE* ще изкупят фаворитния ми **Vanguard**, ще мърджнат сървърите поради тегавата липса на хора и ще асимилират *Sigil Games,* като редиците на последните стабилно ще... оредеят. Ако следиш месечния нообзор, си повече от наясно със сапунения сериал, който е **Vanguard: Saga of Heroes**. Проблемът е единствено в това, че шоуто бе едно голямо дежа вю и някак си всички знаехме къде и как ще завърши, още когато преди месеци *SOE* се съгласиха да разпространяват играта. Изглежда единственият изненадан от ситуацията е негово некомпетентство Брад Макуайд (шефче на *Sigil* и главен виновник за **Everquest** и **Vanguard**, ако имаш нужда от опресняващ курс).

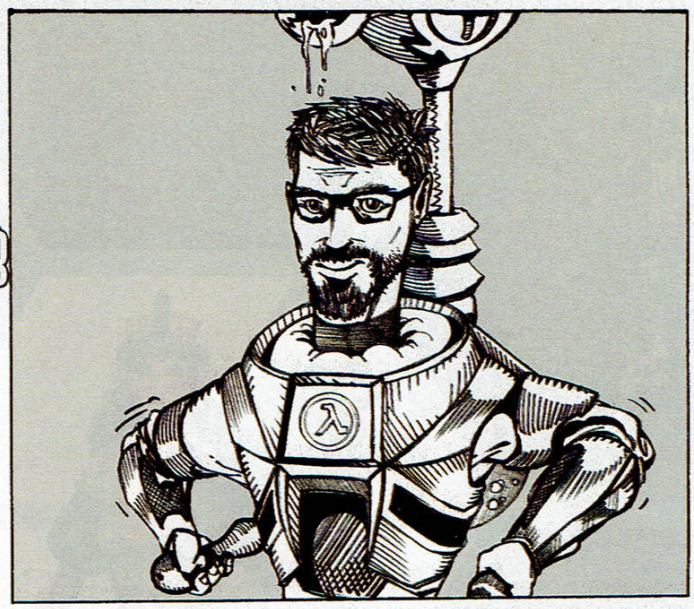
При всички положения, няколко дни след първото появяване на слуховете, Брад пусна дълъг обяснителен пост на форумите на **Vanguard** (вече удобно преместени на сайта на *SOE*), който за пореден път показа дълбоката му заблуда и на места граничещия му с шизофрения поглед над реалността. В рамките на няколко хиляди **ДУМИ** Брад успя да ни покаже изключително нагледно защо, аджеба, **Vanguard** се провали. В текста му можем да намерим бисери като "Хората, които играха **Everquest**, най-общо могат да се разделят на две части – тези, които го харесаха, и тези, които не го харесаха"; "Мисля, че спокойно мога да кажа, че и *Sigil*, и *SOE* виждат потенциал за една игра, която ще ви отвее главите към края на годината. За съжаление не е тази. За това все още виждам игра, способна да набере над 500,000 потребителя, единствения проблем е, че се разминах с година, заради различни причини, над някои от които имах контрол, докато над други нямах". Добре, Брад, сега си изпий хапчетата, моля те, и отиди в ъгъла.

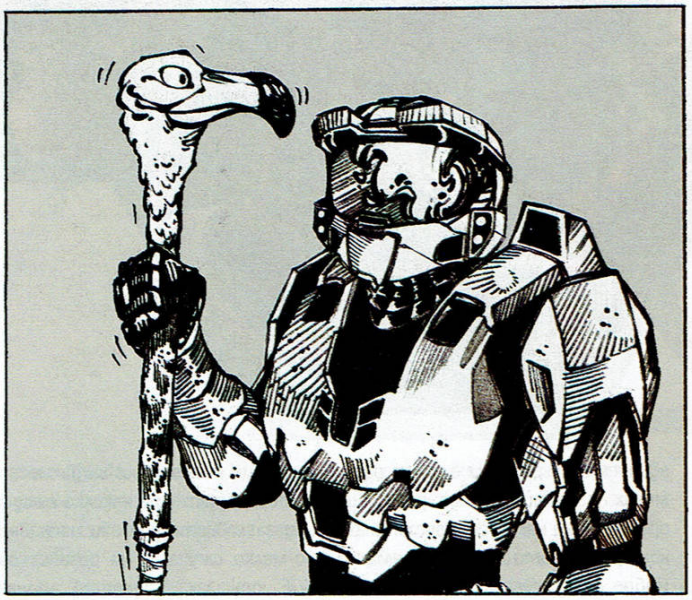
Постът също така включваше задължителните нападки към **WoW** и още много, много глупости. Това, което не включваше, е признанието, че един от сериозните проблеми на **Vanguard**, там, където играта в края на краищата се дъни въпреки целия си потенциал, чието наличие дори и Вълка може да признае, е че тя просто не е *забавна.* Брад, благодарение на невероятния късмет, който **Everquest** извади с времето, по-което излезе, все още живее десет години в миналото. Това, което е изпуснал в последно време, е че редовният ММО играч вече очаква да се забавлява, докато играе, а не да се подлага на безмилостен, безконечен, убийствен, потресаващо скучен грайнд.

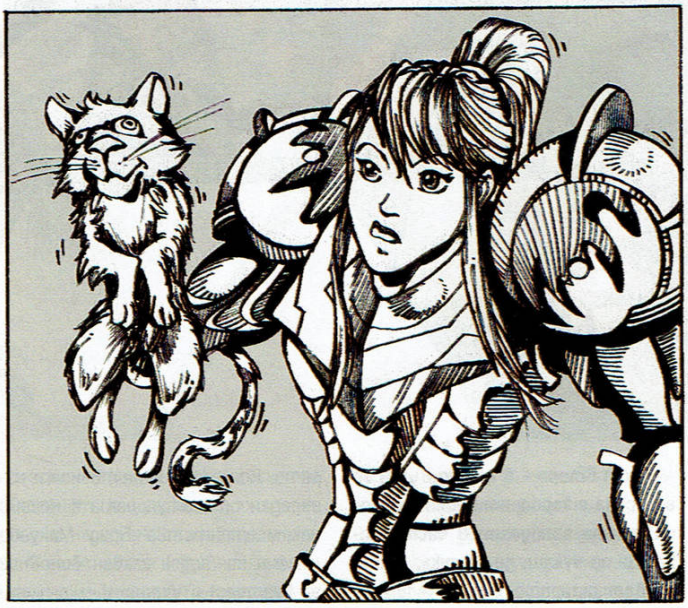
Междувременно *SOE* се появиха като зла корпорация по особено елегантно зловещ начин. Взеха *Sigil* под крилото си и когато те поискаха още малко пари, за да могат да поработят още няколко месеца над заглавието и да го направят по-малко смучещо на рилийса си, *SOE* отказаха. **Vanguard** излезе, провали се могъщо, *Sigil* останаха без чипове, а *Sony* ги купиха за жълти стотинки и едно намигане. Какво остана накрая – ами някой безплатно си взе ММО, направено с пари на *Microsoft,* като едновременно с това обогати и без това стабилния си каталог.

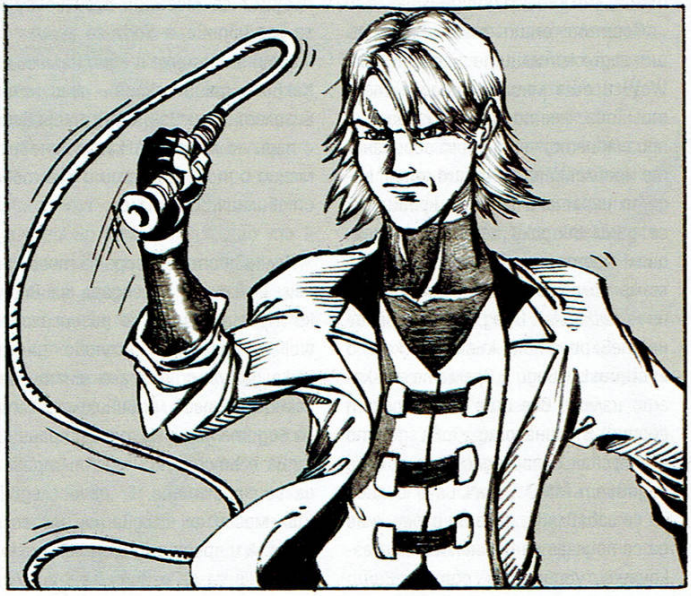
Толкова от нообзора за този месец. Искам да благодаря на всички трима, които се разписаха на wolf@games.bg и отново да си кажа дежурното – ако имате някакви интересни новини или искате да видите нещо на тези страници, това е мястото, където трябва да го споменете. Е, не и следващия месец де, следващия месец е зает. А и преди да забравя – искам публично да се извиня на Kingay, на който изключително нелепо обърках гилдията в миналия брой – не е Blood Omen, а е Bad Omen. Нямам идея кои са Blood Omen, нито за какво се борят.

Уроците на трола!









THE RIGHT WEAPON MAKES THE DIFFERENCE!

телефони за информация

0800 11 444

480 11 44

@HomeLan

интернет доставчик

На трафик

22лв.

40Mbit/s

Normal

44лв.

40Mbit/s

Минимална

22лв.

20Mbit/s

Data.BG

55лв.

56Mbit/s

Икономична

33лв.

32Mbit/s

Gold

99лв.

80Mbit/s

V.I.P.

66лв.

56Mbit/s

www.homelan.bg

THE LORD OF THE RINGS ONLINE™: SHADOWS OF ANGMAR™ interactive video game © 1995-2007 Turbine, Inc. and patents pending. All rights reserved. "Middle-Earth Poster Map" 2007 The Saul Zaentz Company, d/b/a Tolkien Enterprises©, under license to Turbine, Inc. All rights reserved. "The Lord of the Rings Online", "Shadows of Angmar", The Watcher logo, "The Lord of the Rings" and the names of the characters, events, items and places therein are trademarks or registered trademarks of SZC under license to Turbine, Inc. Turbine and the Turbine logo are trademarks or registered trademarks of Turbine, Inc. in the U.S. and/or other jurisdictions. Codemasters is a registered trademark owned by The Codemasters Software Company Limited and the Codemasters Online Gaming logo is a trademark owned by The Codemasters Software Company Limited. All other trademarks are the property of their respective owners.